掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.142

攻略透解

怪物猎人日记
暖洋洋的艾鲁村

皇牌空战X2
联合突击

特快专递

地狱犬计划

BLEACH
灵魂升温7

前线狙击

机战新作闪电公布!
超级机器人大战L
震撼登场!

专题企划

动物也疯狂

笑侃掌机游戏
十大另类危险物种

知名迷宫游戏系列再度出击
不可思议的迷宫
风来之西林5
幸运之塔与命运骰子

研究中心

幻想传说　换装迷宫X

电子音像出版社

五花八门



本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2010年10月5日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的"读者回函表"寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第144辑上公布，敬请关注。

一等奖



EZ5i烧录卡 3名



M3DSR烧录卡 3名

二等奖



北通MVP动力堡垒（世界杯版） 2名



北通动力堡垒（迷你版） 2名



北通动力堡垒 1名

三等奖



北通魔方炫音线控耳麦 1名



北通中国风PSP晶透水晶盒 1名



北通中国风保护胶套 1名



北通中国风NDSi晶透水晶盒 1名



北通中国风NDSi炫彩水晶盒 1名



北通PSP色差线 1名

《掌机王SP》第140辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名 NDS烧录卡



城市	姓名
北京市	常诚
厦门市	高子恒
沈阳市	曲若诚
成都市	任杰
深圳市	宋晨明
呼和浩特市	肖峰

二等奖 5名 北通动力堡垒



城市	姓名
上海市	裴天正
秦皇岛市	宋博言
增城市	叶成杰
乌鲁木齐市	于文硕
天津市	张月成

三等奖 6名 掌机周边



城市	姓名
扬州市	葛海涛
桂林市	黄璐璐
哈尔滨市	李双菡
柳州市	蒲尔
舟山市	王恩峰
上海市	余佳

特别奖 2名 井上奈奈签名海报





城市	姓名
上海市	马舜杰
呼和浩特市	吕本庆

《掌机王SP》第140辑DVD问答—中奖名单

答案：C



PEGA双核动力站 3名

城市	姓名
石家庄市	刘梁
武汉市	骆麒兆
贵阳市	王士吉

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

本辑 特别关注

P79 专题企划

从掌机游戏中选出10种可爱小动物，把它们萌以外的疯狂危险一面昭然揭示出来！

动物也疯狂
——笑侃掌机游戏十大另类危险物种

攻略透解

全设施详解
村民任务与探险任务攻略
全猫猫加入方法

欢迎来到艾鲁村

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村 PSP
P92

鹰击长空 战火燃烧天际

攻略透解 P112

全武装简述
全机体性能一览
全任务流程攻略

皇牌空战X2 联合突击 PSP

卷首语

最近很关注《口袋妖怪 黑·白》，任天堂新世代掌机3DS公布后还能在NDS平台上玩到最新的《口袋》，真的挺出乎意料的，还没上市预定就超过了百万，妖怪们果然给力。说起来两大掌机平台的“Monster游戏”都很火，按照《2G》的威猛势头，《怪物猎人 携带版 3rd》的销量达到500万应该也没什么问题。而一直对掌机平台觊觎却始终未有大动作的苹果在9月2日的发布会上，也向世界展示了其便携技术上的非凡造诣——觉得游戏界这一亩三分地不错就进来嘛，啥时候苹果心血来潮出个带物理游戏按键的主机突破操作上的限制，那业界就真热闹了，毕竟现在iPhone就是由于操作限制和许多传统大作无缘。当初索尼加入掌机市场让市场规模扩大了数倍，若掌机市场真正出现三足鼎立，相信整个掌机游戏业都会有一番新规模新气象。

马修

CONTENTS

掌机王SP VOL.142



封面用图：Persona3 携带版
封面设计：紫血漪

主　　编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳信达印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2010年9月第一版
印　　次：2010年9月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001-3500册
字　　数：220千字
出版日期：2010年9月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-472-0

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.



掌机情报站

黄金眼

前线狙击

新作拼盘

特快专递

游戏一品轩

掌机王自由谈

专题企划

攻略透解

研究中心

玩转NDS

玩转PSP

市场动态

专区地带

掌门人

其他

游戏索引

NDS

PSP

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

简写	类型
ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

缩写	说明
GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

PORTABLE GAME

掌机情报站

NEWS STATION

文 雷伊

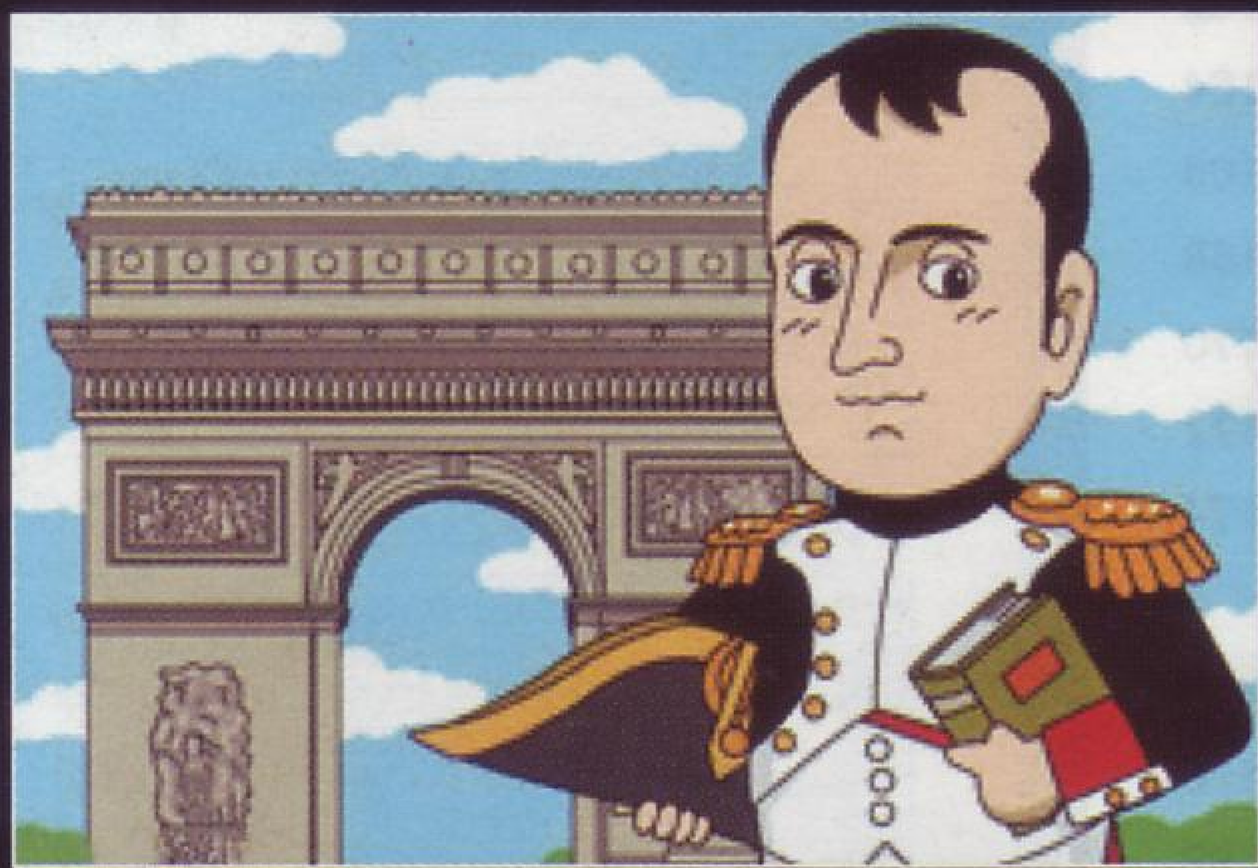
EVENT 事件 东京游戏展2010召开在即，出展规模公开

本届东京游戏展（TGS）即将在9月16日至9月19日于日本千叶县幕张展馆举行，其中16、17日为媒体公开日，18、19两日为面向所有观众的一般公开日。9月2日，TGS2010的主办方日本社团法人电脑娱乐协会（CESA）发表了截止到8月底本届TGS预定出展的游戏，以及各厂商展区的预定展出内容。



截止到8月底，本届TGS共有来自85家企业、团体共计723款游戏预计展出，而目前能够公开的为其中的630款，CESA已经在TGS的相关网站上公开了这部分已经能够公开的名单，而全部名单则将在展会首日的9月16日揭晓。掌机用户们所关心的热门大作《怪物猎人 携带版3rd》、《寄生前夜 第三个生日》，以及刚公布不久的《梦幻之星 携带版2 无限》等均将会作为重点展出对象提供试玩。而像SEGA、Koei以及SCEJ等参展厂商目前也仍有未公开的神秘新作将在展会期间公开。

本届展会上将有143家日本国内外的企业、团体开设展区/台，旨在为光临现场的观众们提供高娱乐性的丰富内容。另外，对于年龄规制为“Z”的成年向游戏，在本届展会上仅面向18岁以上的玩家开放试玩。下辑《掌机王SP》将有本届TGS的详细报道，而小编也将前往日本对展会进行实地报道，敬请关注。



8月26日 Hudson公布了日本国民桌面游戏“《桃太郎电铁》系列”的最新作《桃太郎电铁世界》（桃太郎电铁WORLD），对应平台为NDS。正如游戏标题所描述的那样，本作将舞台放到了全世界，一些世界级的伟人们都会在游戏中登场，比如拿破仑、哥白尼等，他们会发挥特殊效果对战局产生影响。舞台扩张到全世界后，本作的卡片、事件等也得到了大幅增加。游戏将于今年12月2日发售，售价5460日元。



8月27日 Acquire宣布，原定于9月16日发售的迷宫游戏新作《剑、魔法与学园物3》将小幅延期到今年10月7日发售。本作是迷宫RPG“《剑、魔法与学园物》系列”的最新作，游戏相比前两作，机能更加完善，内容也得到了大幅扩充。本作将分为PSP版和PS3版两个版本同时发售，两个版本在细节方面有细微差别，比如只有PS3版的过场事件才有语音等。

EVENT 事件 Index Holdings吸收合并Atlus，Atlus品牌将续存

ATLUS

8月30日，日本Index Holdings正式宣布将吸收合并旗下的连结子公司Index，以及100%子公司Atlus。

关于此次统合经营的目的，Index Holdings表示旨在结束整理并出售非核心事业的阶段，以今后集团企业价值的最大化为目标，将资源进一步集中到手机以及游戏等核心事业范畴，从而进一步提高经营效率。通过此次吸收合并，意味着Atlus这家陪伴玩家们二十余载的老牌游戏公司实质上已经解散，其事业将归入母公司Index Holdings。

Atlus曾为玩家们带来了《真·女神转生》、《Persona》、《世界树迷宫》等经典游戏系列。关于玩家们最关心的在被母公司吸纳后Atlus这个品牌续存的问题，Index Holdings在后来的补充申明中特别提到，虽然Atlus和Index已经解散，但Index Holdings作为吸收合并续存会社，将会把Atlus这个品牌延续下去。

Atlus曾在2006年10月30日成为Index Holdings的连结子公司，2010年2月成为其完全子公司。Index Holdings此次的申明将在今年10月1日正式生效，届时Atlus将正式解散。

EVENT 事件 著名制作人稻船敬二再次对日本游戏界产生危机感

提起Capcom的著名制作人稻船敬二，想必各位玩家都不陌生，在他手下诞生了众多知名作品，包括大家熟悉的《洛克人》、《鬼武者》、《失落的星球》等。在以前的新闻中，我们曾经提到过他对日本游戏界的停滞不前产生危机感，并不乏一些听起来有些过激的言论。而最近在接受欧美知名游戏站点Video Gamer的采访时，这位大师再次对日本游戏界吐露了失望之情。



"虽然我苦口婆心地劝告日本的制作人们该醒醒了，但从去年到现在情况却一点都没有改观，实在是很遗憾。日本游戏业界的从业人员们现在还背负着过去的荣光（指上世纪80～90年代的日本游戏黄金期），根本不想承认存在的问题。因此国内市场一直都在萎缩，以至于远落后于海外市场，这样下去日本游戏市场将会彻底完蛋。"在接受采访时，稻船敬二如是说。

作为Capcom的知名制作人，稻船敬二的决策对于进入高清次世代时代后Capcom的全球化战略起到了关键作用，在高清主机诞生初期就推出了《丧尸围城》、《失落的星球》等大作，获得了全球游戏界的认可。

8月30日 由Idea Factory发售，在PS2平台受到玩家好评的女性向恋爱游戏《Kanuchi 白翼之章》和《Kanuchi 黑翼之章》将以二合一的形式登陆PSP平台。PSP版名为《Kanuchi 双翼》（カヌチ 二つの翼），将以两张UMD的大容量收录两款作品的全部内容。另外，PSP版还将追加玩家所期待的结局之后的事件。而游戏的片头曲和片尾曲，也将更换为由歌手伊吹唯负责的完全新曲。游戏将于今年冬季发售，普通版售价7140日元，限定版售价9240日元。



8月31日 Arc System Works于本日发表了将于9月30日发售的NDS新作《侦探 神宫寺三郎DS 红蝶》的纪念抽奖活动。参加活动的资格有些麻烦，玩家要在本作官网完成Flash游戏《拆除定时炸弹》（时限爆弹解除）和《神秘机关解谜》（谜じかけクイズ），另外还要解开店头的促销海报中的谜题，这样才能获得一个密码从而参加抽奖。头等奖的奖励是在作为游戏舞台的新宿中心的高级酒店住宿一晚，可谓别具新意。

SOFTWARE 软件 《白骑士物语》PSP版正式公开，讲述远古时代战乱



在以前的《掌机王SP》中，我们曾经提到PSP版的《白骑士物语》正在制作当中。而9月初，这款略带神秘的作品终于揭开了面纱。游戏全名为《白骑士物语 携带之章 多古玛战役》（白骑士物语-episode.portable-ドグマ・ウォーズ），将于2011年发售。

本作的世界观和系列前两作共通，但讲述的是系列前两作男主角雷纳德活跃的时代约10000年前、名叫“多古玛战役”的战乱时代。关于多古玛战役，熟悉系列的玩家应该不会陌生，因为无论在本篇和官网的漫画中都曾有所提及。这次的PSP版就将详细为玩家们讲述那个乱世发生的壮阔故事，描述为了统一世界而投放决战兵器“骑士”的伊修雷尼亚（イシュレニア）帝国与魔法国家阿斯万（アスヴァーン）之间的战争。游戏将以魔法国家阿斯万一方的视点来推进，为了对抗伊修雷尼亚帝国，阿斯万军特别设立了“列车部队”，以抵御敌军“骑士”的进攻。

“《白骑士物语》系列”目前一共发售了两作，平台均为PS3。本作与前两作不同，原制作方Level-5在本作中只担任企划，而实际制作由SCEJ自身来完成。目前游戏的开发进度为50%。

SOFTWARE 软件 美少女恋爱名作登陆PSP，《圣诞之吻》今冬浪漫降临



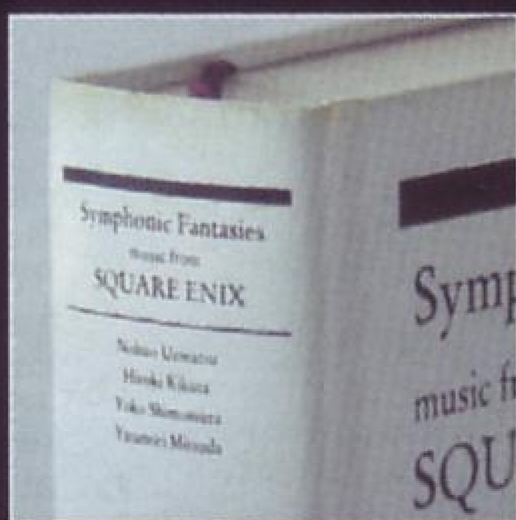
Enter Brain旗下的人气美少女恋爱SLG《圣诞之吻》（アマガミ）可以说是近几年难得的美少女AVG佳作。游戏自去年年初登陆PS2平台以来就获得了大批玩家的支持，更于近期改编成TV动画，不少掌机玩家也一直在期盼本作甚至其续作能出现在掌机平台上。

近日Enter Brain宣布了本作的廉价加强版本，对应平台除了原本的PS2外，也顺应民意地追加了掌机PSP，满足那些想要随时随地与游戏中的美少女们亲密接触的玩家们的需要。在PSP版的事件图片中，玩家可以通过移动滑杆来上下挪动镜头，细致地观察美丽的事件图片。

另外，游戏中也将追加新的剧情，并且其中也将穿插全新的麻将迷你游戏。原作中允许玩家自由设定角色服装、动作和表情的“附加模式”的出现条件将变得更加容易。而对话部分的内容也支持回看播放，只要玩过一遍就可以通过选择时间带等来播放以重温对话。



本作将于今年冬季发售，其中PSP版售价5040日元，PS2版则为3990日元，目前前者的预约火热程度远超后者。



8月31日 Square Enix宣布将于今年9月15日推出收录了旗下人气游戏系列，包括《最终幻想》、《王国之心》、《圣剑传说》等在内的多首名曲交响乐混音版的CD《交响幻想 来自SE的音乐》（Symphonic Fantasies — music from Square Enix）。该CD售价3000日元，目前在其官网提供了试听版，感兴趣的玩家可以在CD发售前先行试听。



8月31日 SEGA宣布，原定于今年12月2日发售的PSP游戏《光明之心》（シャイニング・ハーツ），将小幅延期到同月16日。根据SEGA制作人员的相关twitter上的留言来看，此举应该是为了躲避12月1日发售的年末商战最大作《怪物猎人 携带版 3rd》的锋芒。《光明之心》是“《光明》系列”的一款原创RPG，和《光明之风》等系列作品一样由Tony大神担任游戏人设。

SOFTWARE 软件

《梦幻之星 携带版2》再度进化，加强版《无限》今冬登场

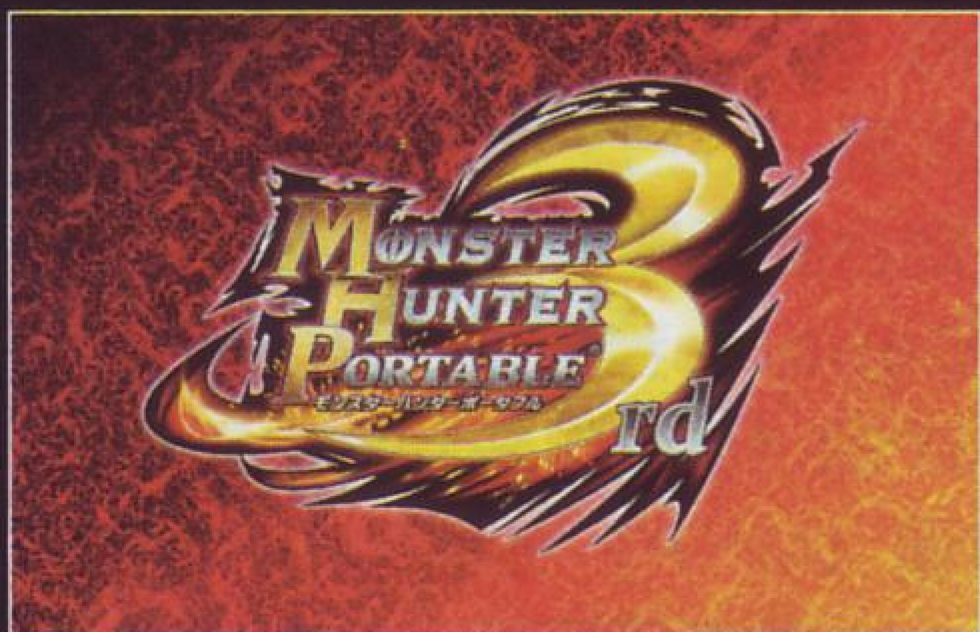




年初大卖了60万套的《噬神者》即将在下月推出资料片《噬神者 爆破》，而PSP平台另一款60万级别的联机大作《梦幻之星 携带版2》也终于坐不住了，于最近公布了加强版《梦幻之星 携带版2 无限》（ファンタシースターポータブル2 インフィニティ）。

正如前作《梦幻之星 携带版》的廉价版发售时公布了续作的情报一样，在《梦幻之星 携带版2》的廉价版发售时，其加强版《无限》的情报也得以首次释出。据制作人表示，《无限》将在前作的基础上进行再度进化，带给玩家们更出众的游戏体验。目前公开的新要素主要有三点：首先，追加全新种族——持有暗之力的第5种族"デューマン"，脸色苍白并戴眼罩，具有压倒性的攻击性是该种族的特征。而游戏中也将追加一位该种族的全新角色——名叫渚（ナギサ）的18岁少女，为其配音的是超人气声优水树奈奈。另外，在《梦幻之星 在线》（PSO）中广为玩家们所熟悉的视觉大厅（ビジュアルロビー）也将在本作中复活，在多人游戏环节中，玩家们可以在大厅里实现更为直观、互动性更高的交流。

近日SEGA发表了本作与大家制药旗下的营养食品"Calorie Mate"的合作计划，该营养食品将作为道具在游戏中出现。另外，本作也将出展本届东京游戏展，并且在展区试玩过本作中，玩家可以得到融合了本作和Calorie Mate特色的主题手机挂绳。



9月2日 Capcom于本日公布了万众瞩目的PSP超人气狩猎大作《怪物猎人 携带版3rd》的发售日为今年12月1日，游戏售价为5800日元。12月1日对于"《MHP》系列"来说是个值得纪念的日子，因为"《MHP》系列"的第一作正是发售于2005年12月1日，因此《MHP3》选择于今年12月1日发售，也是为了纪念系列诞生五周年。凭借系列的超高人气，相信本作一定会成为年末商战的最大赢家之一。

9月2日 趁着家用机平台正统作《战国BASARA3》大热卖，Capcom宣布去年发售的PSP版《战国BASARA 群雄之战》，将以PSN下载版的形式推出。游戏于9月9日上架，售价仅为1600日元，相比UMD版来说可谓十分划算。《战国BASARA 群雄之战》是"《战国BASARA》系列"的外传作品，与原作不同的是本作采用了类似《高达对高达》那样的2对2组队战系统，登场武将在30名以上。

9月3日 NBGI宣布，《皇牌空战X2 联合突击》的联机用体验版自发布以来，下载次数已经超过了80万次。本作是"《皇牌空战》系列"的最新作，是系列首次以现实中的世界为舞台，比如东京、洛杉矶、伦敦等城市均以实名登场。游戏更强调多人协作，允许最多4名玩家联机执行任务。游戏已于8月26日发售，首周销量为5万7785套（数据来自Media Create）。

9月4日 Red Entertainment的制作人仓田在博客上表示，在9月16日至9月19日举行的东京游戏展上，将会有令人惊喜的发表。说起Red，其最富代表性的作品之一当属"《樱大战》系列"了，而联系到之前新闻中提到的为了庆祝明年"《樱大战》系列"本月将会有重大发表，因此Red的这款未发表大作就是粉丝们期盼已久的"《樱大战》系列"最新作的可能性很高。



Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

东边日出西边雨

9月2日，掌机业发生了两件大事。其一是苹果公布了iPod Touch 4，以及类似于XBOX LIVE的Game Center服务。其二是《怪物猎人 携带版3rd》发售日确定。这两则新闻分别预示了PSP在欧美与日本的未来，前者是地狱，后者是天堂。

目前PSP在美国的周销量约为NDS的五分之一，软件销量几乎可以忽略不计。之所以还有每周2万余台的北美销量，有很大一部分原因是盗版。因为盗版的存在，所以仍有一批美国玩家对PSP饶有兴致；同时也因为不少新用户对盗版的青睐，进一步影响了PSP游戏的销售人气与发行商的热情。索尼在欧美的PSP游戏权利金收入已经低得微不足道，所以在苹果性能强大的iPod Touch面前，索尼无法以降价应对——如果失去了仅有的硬件利润，也就失去了在欧美开展PSP业务的意义。

6年前，PSP让掌机玩家们大开眼界。从GBA到PSP，就像从FC时代直接跳到PS时代，有种跨代跳跃的震撼感。如果不是苹果的出现，到现在广大掌机玩家还是会时不时地为PSP的性能而惊叹。但iPhone4和iPod Touch 4一下子把掌机设备的成像水准抬得太高，从PSP到iPhone4的虚幻引擎，就算不是跨代跳跃，至少也称得上是一次实打实的世代进化。技术的索尼终于在掌机的高端技术上输给了苹果，就连价格优势都没能保住——8GB版iPod Touch 4的售价与PSP go相当。把这两个不同的时代产物摆一块，无需任何数据与解释，你就知道为何PSP go在美国无人问津，就知道每周还能保持2万台的销量简直是个奇迹。岩田聡说："我们已经战胜了索尼，未来的假想敌是苹果。"其实最该畏惧苹果的不是任天堂，而是索尼。iPhone/iPod Touch和PSP的主要用户群都是年轻男性，无论是从时尚潮流还是性价比的角度，前者都更适合他们的需要。

任天堂通过符合主机特色的丰富独占游戏继续保持NDS的热销，而PSP在欧美的游戏软件阵容早已不及iPhone。今年来美国发售的PSP游戏屈指可数，而iPhone正在集结所有的第三方著名游戏系列，软件定价还比PSP低得多。除非索尼推出PSP2或PSP手机救市，否则在欧美已是回天乏术。年底的《战神 斯巴达幽灵》等大作也不过是垂死挣扎。

有道是东边日出西边雨，在西方PSP已一脚踏入坟墓，而在东方却日益精神矍铄。改变命运的《怪物猎人》将为PSP末期带来最耀眼的光辉。近日上市的《猫猫村》全日本断货，随行猫溜圆的大眼睛萌倒数十万腐女宅男，Capcom若善加经营，完全可将之打造为PSP的《动物之森》，长卖个一两年后销量直逼《MHP》主系列也不是没有可能。Capcom的真正目标是托萌猫之福扩大MHP的游戏人口，增加女性玩家数量。《猫猫村》大热销的消息传开后，Capcom就顺水推舟地公布了《MHP3》的发售日，意在号召新手们品味开胃菜的同时，关注黄金商季里的正餐。浜村弘一认为《MHP3》是一个400万级别的游戏，鉴于《MHP2G》已突破400万，Capcom的真正野心也许是500万——一个在PS家族历史上从未实现的数字（日本国内）。



稻船敬二说："目标不够高，就做不出好游戏。"上个财年，Capcom的多个大作在他一厢情愿的高目标前倒下，利润暴跌9成的Capcom需要一个让股东与玩家振奋的大作，而PSP需要一款iPhone永远无法实现其操作乐趣的游戏。

震撼之后



Darkbaby

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

看了9月2日苹果发布会的现场视频后，不得不发自内心的说，被史蒂夫.乔布斯的天才和野心彻底震撼了！不禁猜测岩田聪和斯丁格这两位处在不同市场位置的竞争对手，目睹此情景后会作何感想……

事实上本次发布会的核心主题并非游戏。大幅宣传海报上的吉他LOGO和乔帮主（苹果粉对于乔布斯的昵称）热情洋溢的开场白都充分证明了苹果的核心事业依然还是音乐产品，全新的iTunes和APPLE TV都让人们再次强烈感受到这家行业巨子的澎湃激情。不过苹果的才子们似乎并不是出色的数据派，乔帮主在发布会上洋洋自得地宣称iOS系列平台（iPOD/iPhone以及iPAD）的累计销售已经超过1.2亿部，超过了NDS和PSP的总和。“1.2亿”这个数字固然可圈可点，但在移动娱乐产业还远未够班南面称尊，任天堂NDS系列的累计销售数据便足以与之拮抗，至不济的PSP全球销量也超过了5000万台。至于苹果一直津津乐道的APP STORE软件下载量，该业务目前所创造的利润在苹果整体业务中所占比率还相当低。苹果显然对于索尼和任天堂的实力缺乏足够重视，未来可能因此会造成非常严重的后果。

对于移动游戏事业，苹果始终秉持着不宣而战的咄咄逼人态度，此番的做派显然意在向即将问世的Nintendo 3DS示衅。乔帮主邀请EPIC总裁Mike. Capps上台发表了针对iOS平台研发的虚幻3引擎，当场演示了一款中古奇幻风格的A-RPG《Project Sword》，这款游戏展现的图形特效和贴图精度至少足以秒杀PSP。苹果的技术演示确实造成了强烈震撼效果，大大冲淡了先前3DS发表时对外界造成的轰动效应。3DS是任天堂力图打硬件机能翻身仗的意欲之作，然后其未来之路显然任重道远，且不论时下讳莫如深的索尼，苹果的行动已经足够造成巨大压力。苹果的战略意图相当明显，旨在吸引一线游戏开发商的眼球以强化软件阵容，目前号称下载量十数亿以计的APP STORE软件库中真正值得一提的原创大作实在屈指可数，无法对核心级玩家产生吸引力。随着开发环境和硬件性能的不断改善，势必有越来越多的大手厂商对iOS平台产生兴趣，这种状况显然不是任天堂想看到的！

Level-5社长日野晃博在Twitter微博上如此发表新购入iPAD后的感想：“用指尖滚动屏幕画面的感触真奇妙，我不禁幻想着在iPAD上运行《雷电十一人》，但似乎喜欢《雷电十一人》的玩家层与iPAD消费层玩家不同……”

日本著名的TAB游戏《桃太郎电铁》系列之父土井孝之在完成NDS版最新作的工作后，同样在博客上宣称：“这个系列在现存的市场环境中已经发展了这么多年，是时候考虑拓展其他的领域了……”（据悉Hudson正在开发对应iOS平台的《桃太郎电铁》。）

有在日的友人对笔者说，时下在日本地铁等公共场所手持NDS的人明显少了，而拿着iPhone的人却与日俱增。事实上在全球范围，苹果的iOS系列都在侵蚀着外界对于NDS的注目度，任天堂越来越感受到无形的市场压力。苹果的市场侵略性较之微软有过之而无不及，该公司仰仗着技术和财务的优势不断加速硬件换代周期，对竞争对手造成了难以想象的压力，从而达到其全面垄断市场的目的。任天堂目前在宣传3DS时过于着眼于硬件机能，并未对外宣示其他与众不同的魅力，须知硬件机能素来是最经不起时间考验的，另一方面，游戏主机不可能像手机那样每年进行硬件升级，3DS的硬件性能近未来被全面超越完全在情理之中，任天堂经营层肯定对此早有预见。

8月25日，来自投资银行Avista Partners的银行家鲍尔.海东(Paul. Heydon)在爱丁堡举办的一场研讨会中给我们带来全球游戏产业的最新数据。全球游戏市场的总规模已经顺利突破千亿美元大关，而任天堂占据的市场总值达到了350亿美元，超过了其余单机市场总和，空前强大的软硬件研发力和营销力是该社在强敌环伺之下依然一路高歌猛进的动力来源。大多数第三方和消费者对于3DS的期待和信赖，实寄托于任天堂无往而不利的软件制作实力。

3DS当前最关键的课题依然在于如何协调第一方和第三方的利益关系，毕竟好汉还须三个帮，任天堂非常清楚其中的玄机……

掌机销量榜TOP 10

PORTABLE GAME SALES RANKING

栏目主持：胧月

长卖的《雷电十一人3》悄无声息地返回日本软件销量榜首，《换装迷宫X》由于统计的只是第二周的销量，因此排在第二位，不过14万的累计销量又能让NBGI乐一阵子了。美国软件方面，PSP凭借EA Sports的号召力占据了第一位，下面依旧是NDS各大柱神刷版。

软件销量（日本）

2010年8月9日～8月15日

1 雷电十一人3 向世界挑战 火花・爆破

イナズマイレブン3 世界への挑战！！スパーク・ボンバー

■Level-5 ■RPG ■2010年7月1日 ■4980日元

↑ 本周销量 3万2187套 | 累计销量 76万8043套 | NDS

2 幻想传说 换装迷宫X

new

テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX

本周销量 3万2056套 | 累计销量 14万6255套

■NBGI
■RPG
■2010年8月5日
■5480日元

PSP

“《传说》系列”的人气再一次从销量上得到了印证，既可以玩到一款几乎原创的作品，又能玩到被誉为经典的初代《传说》，全语音、新剧情、新系统，让老游戏也有了全新体验。厂商将两款作品合在一起作为一款作品来卖的做法相当厚道，系列粉丝们这腰包里的钱自然掏得也痛快。

3 初音未来 女歌手计划 2nd

初音ミク プロジェクト ディーヴァ 2nd

■SEGA ■MUG ■2010年7月29日 ■6090日元

↓ 本周销量 2万28套 | 累计销量 29万2815套 | PSP

4 太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大决战

太鼓の达人DS ドロロン！ヨーカイ大决战

■NBGI ■MUG ■2010年7月1日 ■5040日元

↑ 本周销量 1万7303套 | 累计销量 17万6434套 | NDS

5 绘心教室DS

绘心教室DS

■Nintendo ■ETC ■2010年6月19日 ■2800日元

↑ 本周销量 1万5945套 | 累计销量 12万7328套 | NDS

6 俄罗斯方块聚会

テトリスパーティープレミアム

■Hudson ■PUZ ■2010年8月5日 ■3990日元

new 本周销量 1万5635套 | 累计销量 3万3711套 | NDS

7 光之美少女 时尚收藏

ハートキャッチプリキュア！おしゃれコレクション

■NBGI ■ETC ■2010年8月5日 ■5040日元

new 本周销量 1万3200套 | 累计销量 3万1766套 | NDS

8 假面骑士战斗 化身骑士 卡片大战

假面ライダーバトル ガンバライド カードバトル大战

■NBGI ■AVG ■2010年7月29日 ■5040日元

↓ 本周销量 1万3163套 | 累计销量 8万3745套 | NDS

9 实况力量职业棒球2010

实况パワフルプロ野球2010

■Konami ■SPG ■2010年7月15日 ■5250日元

↓ 本周销量 1万1673套 | 累计销量 12万1797套 | PSP

10 朋友聚会

トモダチコレクション

■Nintendo ■ETC ■2009年6月18日 ■3800日元

— 本周销量 1万1203套 | 累计销量 339万7871套 | NDS

硬件销量（日本）

（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

2010年8月9日～8月15日

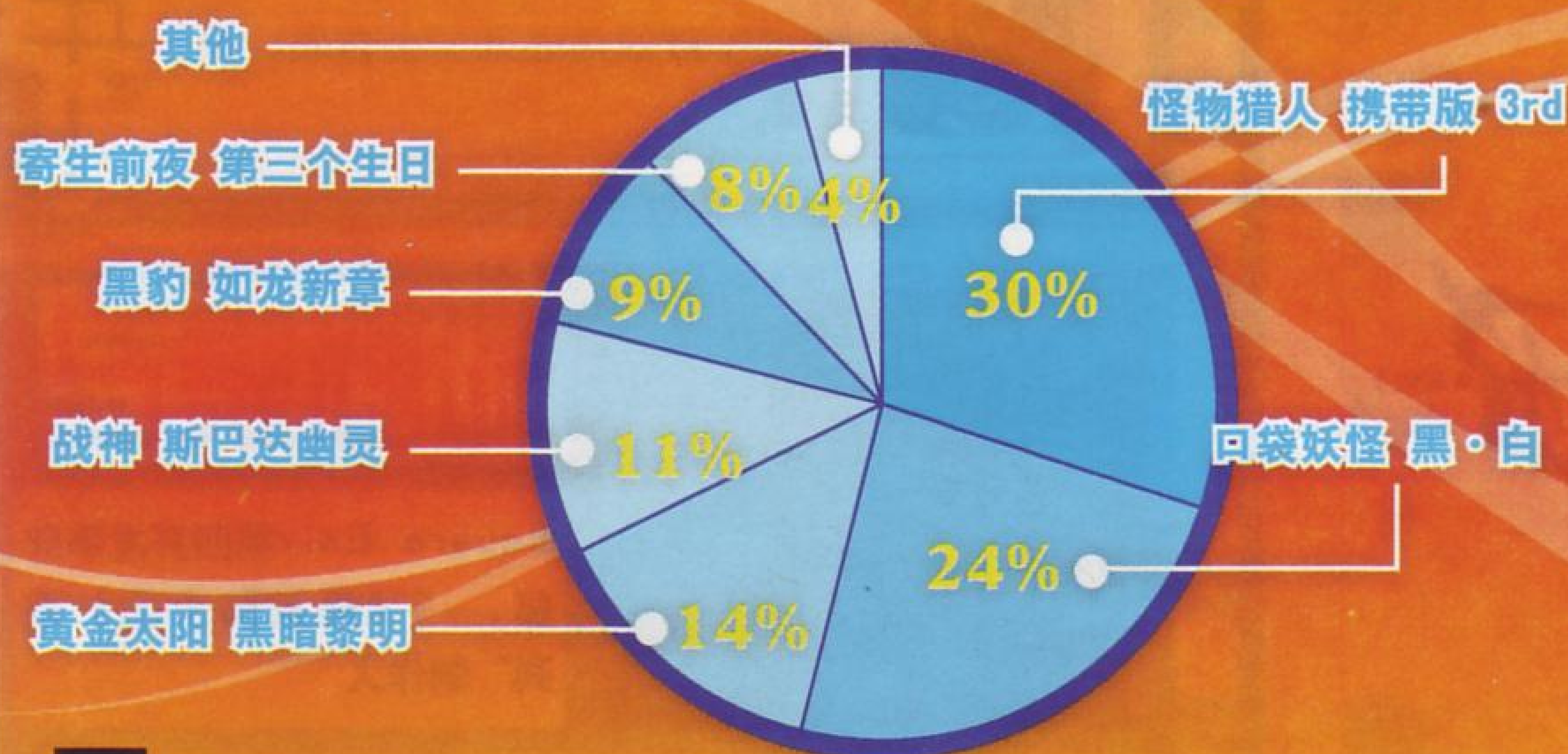
机种	周间销量	2010年销量	累计销量
NDSi	5万2338台	136万9241台	639万5837台
PSP	3万4911台	127万6937台	1474万1332台
NDSL	5502台	13万0743台	180万41208台（2448万9015台）
PSP go	647台	3万9671台	11万7350台

软件销量（美国） 2010年8月8日～8月14日

排名	平台	游戏名	英文名	厂商	类型	发售日	本周销量	累计销量
1	PSP	疯狂美式橄榄球11	Madden NFL 11	EA Sports	SPG	2010年8月10日	4万2212台	4万2212台
2	NDS	口袋妖怪 心金·灵银	Pokemon Heart Gold / Soul Silver Version	Nintendo	RPG	2010年3月14日	2万493套	260万9961套
3	NDS	乐高哈利波特 1～4年	LEGO Harry Potter：Years 1-4	Warner Bros.	A·AVG	2010年6月29日	1万6304套	29万5068套
4	NDS	马里奥赛车DS	Mario Kart DS	Nintendo	RAC	2005年11月15日	1万3614套	726万2219套
5	NDS	新超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros	Nintendo	ACT	2006年5月15日	1万1802套	851万4928套
6	NDS	勇者斗恶龙IX 星空的守望者	Dragon Quest IX：Sentinels of the Starry Skies	Nintendo	RPG	2010年7月11日	1万1320套	18万263套
7	NDS	玩具总动员3	Toy Story 3：The Video Game	Disney	ACT	2010年6月15日	1万49套	25万436套
8	NDS	塞尔达传说 灵魂轨道	The Legend of Zelda：Spirit Tracks	Nintendo	A·RPG	2009年12月7日	7922套	101万8381套
9	NDS	变形金刚 堕落者的复仇 博派	Transformers：Revenge of the Fallen —— Autobots	Activision	ACT	2009年6月23日	6086套	20万7685套
10	NDS	马里奥和路易RPG3	Mario & Luigi：Bowser's Inside Story	Nintendo	A·RPG	2009年9月14日	6035套	165万5909套

读者期待榜

（根据140辑调查表统计）



《MHP3》人气再度爆棚，《第三个生日》的受关注程度也越来越高。随着暑期淡季的离去，各大新作的公布想必会让今后的期待榜每辑都产生不小的变化。另外插一句题外话，很多读者在书写期待理由时往往使用如下三个字："不解释！"你们对游戏的热情小编当然可以理解，不过还是希望你能用更具体的语句表达出对游戏的爱，与更多玩家分享。

玩家心声

《黑豹 如龙新章》，男人的游戏，男人来主宰！（山西太原 周子铭）

《MHP》：每一只怪物，每一个猎人；《最终幻想》：每一次幻想，每一次感动。（浙江湖州 宋国威）

今年最期待的莫过于《MHP3》、《初音2》和《换装迷宫X》了，后两者已经实现，静等冬天的降临。（广东汕头 张晓煜）

《轻音》，软妹什么的最好了。（上海 马舜杰）

奎爷是男人的榜样，作为一个爷们儿，很期待。相似的还有《黑豹 如龙新章》。（河南郑州 尹碧均）

《龙珠》给我太多美好回忆了，我是一个超铁杆《龙珠》迷。（天津 杨晨）

游人望远镜





栏目主持
酷洛洛

临近TGS，不少制作人都在密锣紧鼓地为现场展会做准备，而编辑部的小编们也跟着繁忙起来（尽管一直都很忙……），另外近段时间也有不少值得玩家纪念日子，看来来本辑的游人望远镜吧。



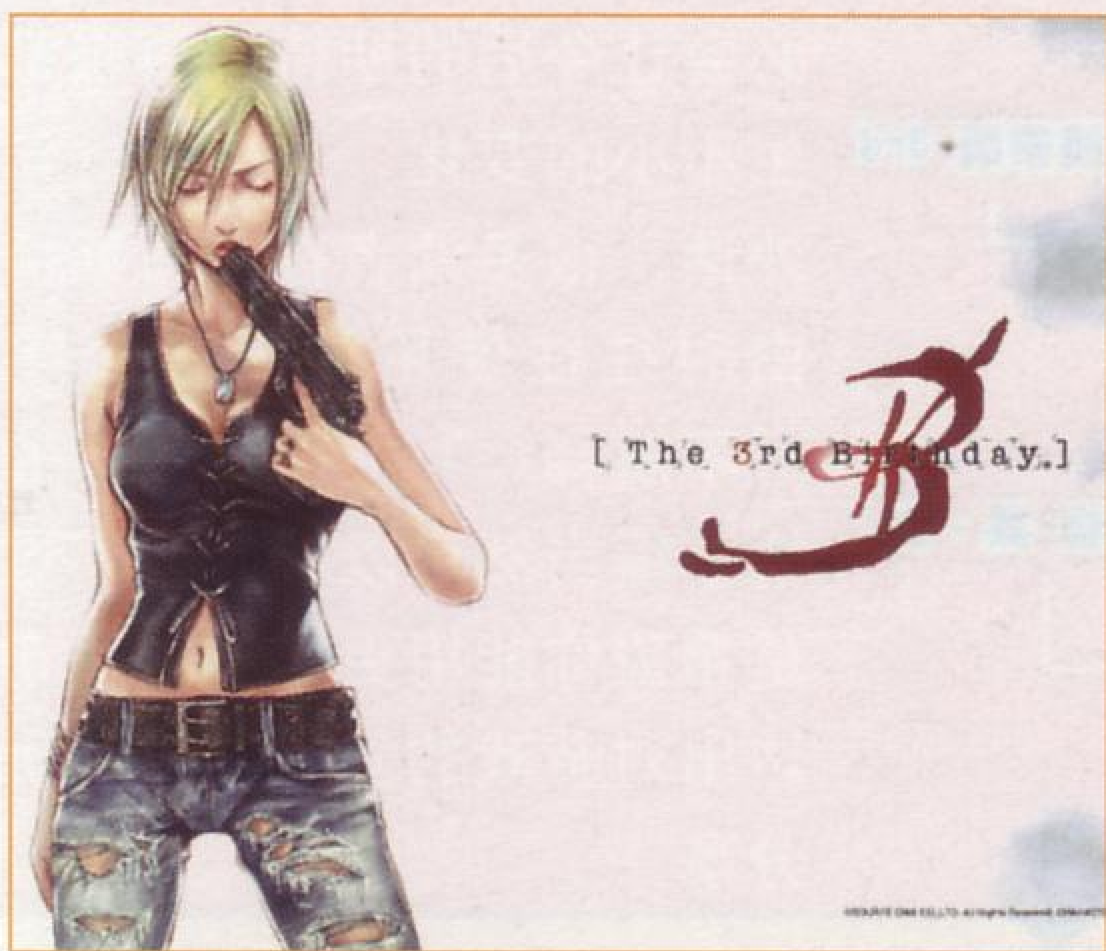
野村哲也

“《王国之心》系列”制作人
《寄生前夜 第三个生日》制作监督与概念设计

TGS情报率先公开？

最近总是很忙，目前不能透露的东西还还有很多，这些消息估计会在TGS前后的访问中会一一公布。不过看着那么多玩家在等待，那就具体透露一下TGS上的一些情报吧。在试玩场上我们准备了5个新游戏宣传影像，还提供三款游戏的试玩，分别为《寄生前夜 第三个生日》、《王国之心 编码重制版》、以及一款尚未发表的新游戏。不过这款新游戏相信会在TGS之前揭晓，敬请期待。

9月8日





酷洛洛：如果没有猜错，这款未发表的新游戏相信就是此前在日本杂志上公开的PSP《异说 最终幻想》新作吧，貌似《最终幻想 XIII》的女主角也会在本作中登场，详情请留意《掌机王SP》下辑给大家带来的TGS现场报道！



内田明理

Konami所属，“《深爱》系列”制作人

《深爱》发售一周年！



今天是《深爱》发售1周年，在这一年里发生了很多事，向这期间一心一意与“女朋友”们交往的各位深表感谢。离暑期结束还有一段时间，各位要是能继续深爱着她们的话会是一件很幸福的事情，今后还要各位多多关照！

9月2日



酷洛洛：阿鲁表示《深爱》出3DS版的话必入、必首发、必限定。



松野泰己

Square Enix第四开发事业部，“《皇家骑士团》系列”制作人

15年后的《皇家骑士团2》

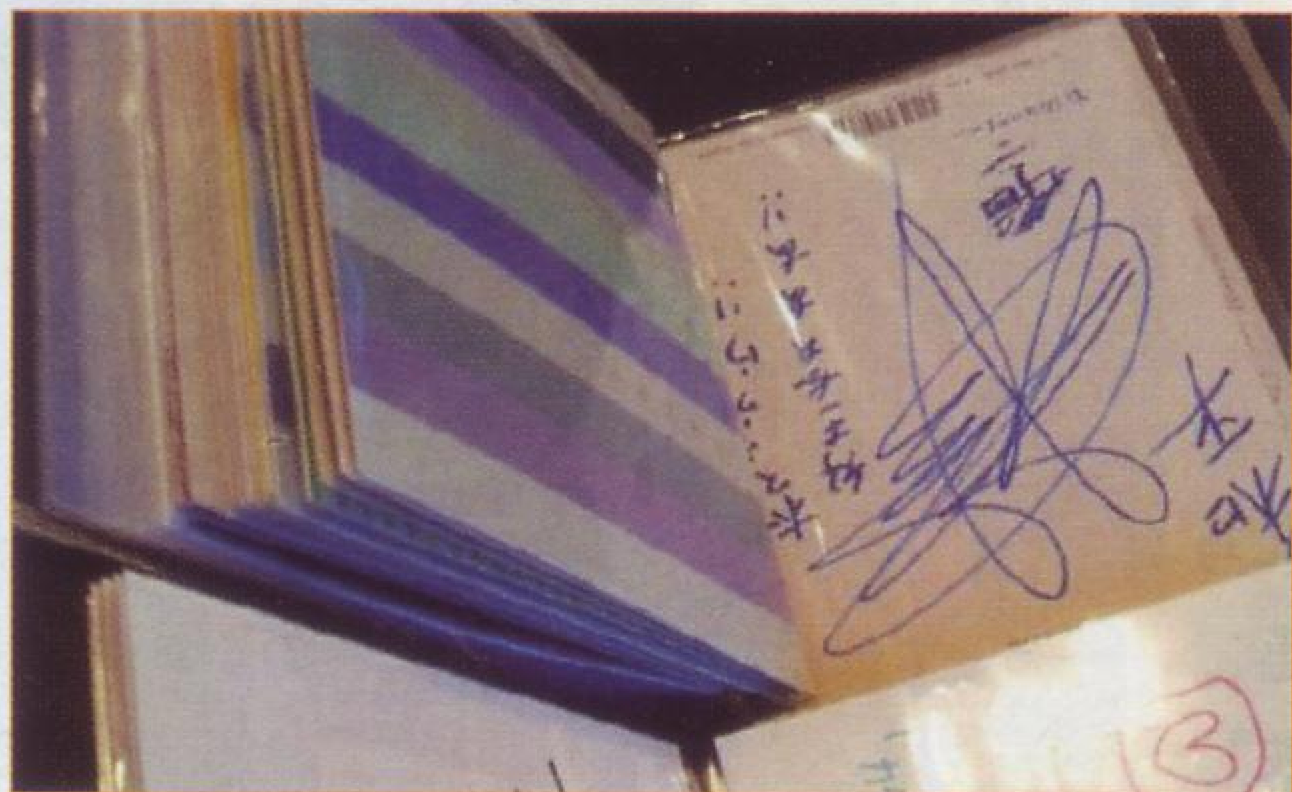
《皇家骑士团 命运之轮》公布后，收到了许多玩家的激励信息，十分感谢。可是这游戏毕竟不是我一个人在制作，各位就不要对我个人报以太大期待了（汗），游戏并不是一个人制作而成



小岛秀夫

KCEJ 副社长兼KCEJ WEST制作统筹部长
“《潜龙谍影》系列”监督

小岛秀夫生日快乐！



今天本人47岁了，看见来自世界各地玩家朋友们的祝福，真的很感谢。另外还收到大量由小岛工作室和Konami的工作人员，声优、以及相关人士的生日祝贺卡，我会好好珍惜的。



上周录制广播节目时还提前收到了生日蛋糕。

有人问要不要插上47支蜡烛，我想没这必要吧。我觉得人类变老是一种“穿越时间和感觉”的事情。别被我现在外表迷惑，其实身体里已经残破不堪了，不过精神方面还是和那些让人讨厌的小孩子一样精力充沛，所以我有信心可以继续下去的。

8月24日



酷洛洛：生日快乐！健康才是工作的最大本钱，在做游戏的时候还是要注意身体啊。

斯内克：喂，明天是9月吧？

米勒：是吧，你现在在哪？

斯内克：米勒，知道我名字“Solid”是什么意思吗？



米勒：怎么了突然问这个？

斯内克：是物理用语的立体呀！

米勒：然后又怎么了？

斯内克：我在12年前就已经是3D立体了呀！

米勒：啊？

斯内克：这里的2D美少女会不会太多了？

8月31日



酷洛洛：这里是Konami在东京中城的主题商店，看着斯内克背后满是《心跳回忆》和《深爱》的相关周边，也难怪小岛会设计出这样的对白（笑）。



的，还需要许多的相关工作人员，特别是本作伴随硬件平台的改进，制作数据要进行的复杂处理多了许多许多。

15年前《皇家骑士团2》的战斗数据和文本数据几乎都是我自己一手包办，但如今本作不是我一个人全部挑起，单是策划部分就加了许多制作人员，例如担当《皇骑64》、《FFXII》、《最后的神迹》的片冈和裕；《皇骑外传》、《FF战略版》、《FFXII》的村泽佑一和北原杏子；《寄生前夜》、《FFIX · XII》、《FF战略版A2》的田中元阳；《最后的神迹》的富冈毅等。虽然大家都是中途才参与本作的制作，但经过日复一日的紧张工作，如今都变得十分熟练了。当然不只是策划方面，其他环节同样增加了许多的制作人员。

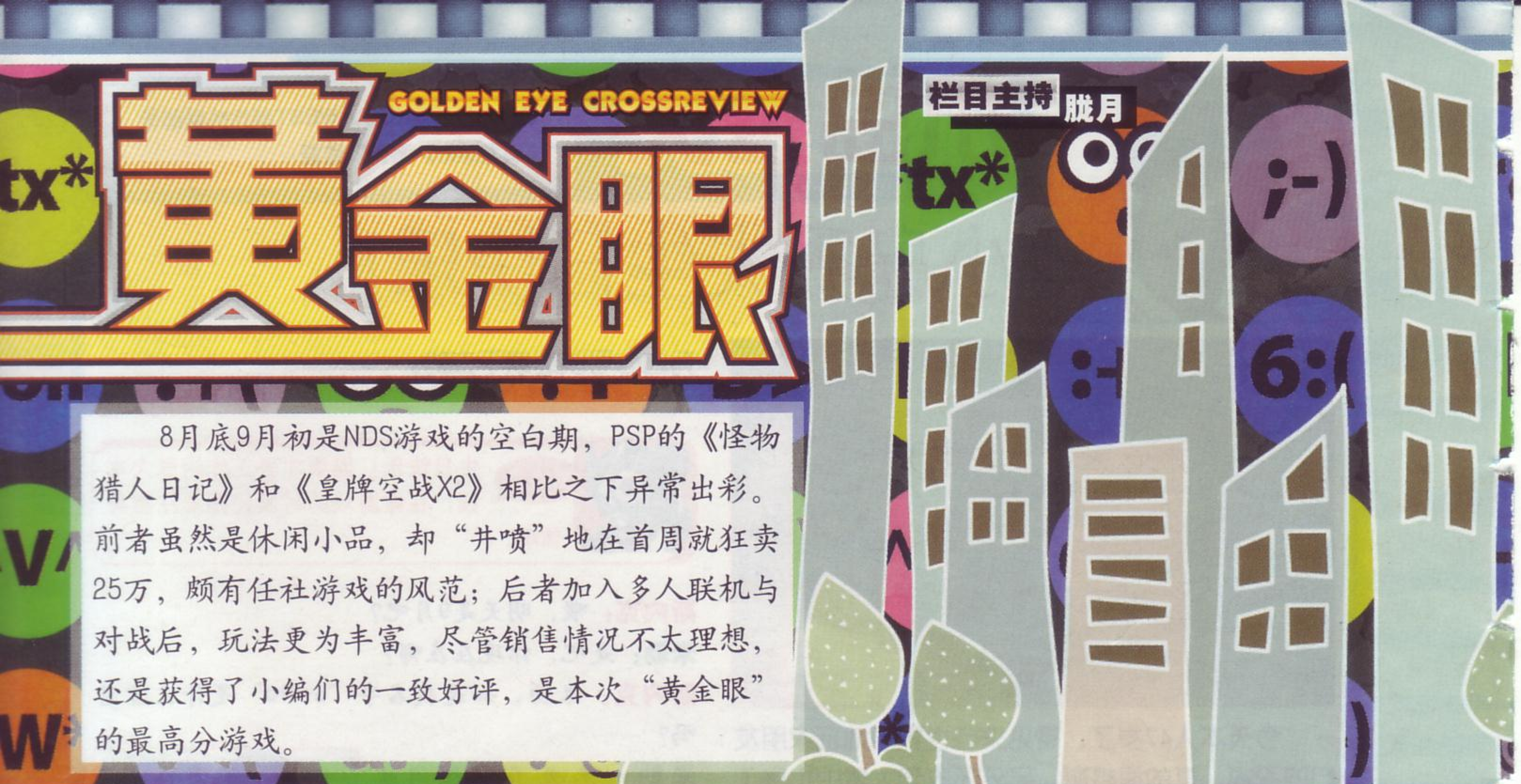
尽管眼前还有数不清的数据（相信有人看见我这样写后会感到很失望吧），但由于制作人员都是有着10年以上游戏制作经验的老手，因此也相当信任他们，各位尽管放心好了。例如重编写脚本方面依然由我自己来负责，新角色的事件有一部分剧本的台词设计将交由北原杏子小姐负责，相信玩家到时会分不清里面这些台词分别是谁写的。

至于其他如游戏帮助、咏唱、区域报告系统等追加和修改内容同样会交由其他制作人员分担。另外SFC版的游戏文字量大约有30万字，而本作将超过70万字了=（《FFXII》约60万字）。虽然其中有大半都在帮助部分，但如此多的内容大家都可以想象得到。有如此多相关制作人员，如果《命运之轮》的完成度能够凌驾于前作，那我和皆川裕史先生也可以自负一番了。

9月5日



酷洛洛：从松野泰己的留言中可以看到本作还处于紧张开发阶段，但愿不要延期就好了。



8月底9月初是NDS游戏的空白期，PSP的《怪物猎人日记》和《皇牌空战X2》相比之下异常出彩。前者虽然是休闲小品，却“井喷”地在首周就狂卖25万，颇有任社游戏的风范；后者加入多人联机与对战后，玩法更为丰富，尽管销售情况不太理想，还是获得了小编们的一致好评，是本次“黄金眼”的最高分游戏。

地狱犬计划

PSP

总分 13

OP曲 ★★★★☆
画面 ★☆☆☆☆
诚意 ★☆☆☆☆

PSP平台上的原创2D FTG。吸收了多种现阶段流行2D FTG的要素，可以带入连技的一击必杀与模式切换带来的战术变化是其特点。



摔机之作。除了片头悠扬的OP曲以外几乎找不到任何优点。画面非常粗糙，虽然在实际操作时角色的动作还算流畅，不过配合满屏的锯齿实在很难让人有兴趣长时间游戏。故事模式中的剧情交代，仅仅是取材于原作AVG的故事摘要，看得根本就是莫名其妙一头雾水，而且还没有语音。AI的行动非常呆，即使是最终BOSS战也跟打木头人没什么区别。练习模式无法对电脑进行任何设定，包括“能量槽全满”这种最基本的设定都不存在。角色的招式设计是最大的败笔，根本就是想当然地在设计动作，完全没有顾虑过连锁上的问题。总之这款作品完全丧失了作为FTG的原则性要求。 **4**

阿鲁 不可否认，主题曲很好听，不过游戏的素质实在令人汗颜。稍微熟悉招式后就几乎可以无限连，联机对战方面的小延迟对战局会有很大的影响。 **5**

胧月 系统混乱、AI低下、手感拙劣，光看人设实在觉得它的欺骗性太高明了。游戏做成这样，真不如弄成乱斗类的或许还比较好。 **4**

■プロジェクトケルベルス■UMD■Mile Stone■FTG
■2010年8月26日■1～2人■无对应周边

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村

PSP 热血推荐

总分 24

可爱度 ★★★★★
休闲度 ★★★★★
猫猫数量 ★★★★☆

大人气狩猎动作游戏《怪物猎人》的分支作品，游戏主角换成了系列中的可爱生物艾鲁猫，玩家要化身为它们的一员，一起享受艾鲁村的休闲生活。



感觉就像是将正统作品中的农场单独拿出来做了一个游戏，没有深奥的系统，也没有复杂的操作，只要钓钓鱼、捉捉虫、挖挖矿就可度过充实的每一天，当看着作为同伴的猫猫越来越多，村子越来越热闹，自己的心灵也得了治愈。狩猎部分有所简化，变成了指令式的玩法，不过技术含量却没有降低，只有根据当前状况选择提案采取正确的行动才能顺利完成任务，同样考验玩家的随机应变能力。游戏最“不厚道”的一点还要数保留了系列的“RP要素”，游戏中的不少的素材都达到了“逆鳞”程度的怨念级别，想完美得耗进去不少时间。（笑） **8**

胧月 适合各年龄层的游戏。动物的卖萌让人感觉不到任何“恶意”，极富治愈效果。经营要素很容易上手，只是后期的部分收集道具难度太高了。 **8**

苍穹 游戏的风格清新可爱，处处洋溢着浓厚的《MH》风情。不过本作更加强调与其他艾鲁猫的关系和互动，极富喜感的探险模式也是一大特色。 **8**

■モンハン日记 ぽかぽかアイルー村■UMD■Capcom■ETC
■2010年8月26日■1～4人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

皇牌空战X2 联合突击



故事舞台从虚构的世界变为真实存在的国家与城市，突如其来的东京遇袭事件，世界开始陷入潜藏阴谋的战争中，玩家扮演M42飞行队第二小队的成员，通过执行空中任务去阻止一场又一场的危机。

总分 25

画面 ★★★★☆

耐玩度 ★★★★☆

爽快度 ★★★★★

■エースコンバットX2 ジョイントアサルト■UMD/PSN
■NBGI■STG■2010年8月26日■1～8人■无对应周边



算得上是为迎合当今玩家口味而制作的《AC》，在保留了过去操作方式的基础上，加入全新的操作模式让初接触的玩家更容易上手。联机要素相当丰富，所有任务都支持联机游戏，尤其是联机专用的共同作战攻略更讲求玩家之间的合作性，尽管分开场景执行任务依然十分过瘾。四种难度的差别并不大，倒是关卡之间的难度起伏相当大，当然也更具挑战性。关于缺点，其实本作偷工减料的地方还真不少，驾驶舱内的画面效果还不如《ACX》来的用心，音乐也有照搬系列前作的嫌疑。 **8**

阿鲁 两种操作方式让系列老玩家和新手玩家都能快速上手，联机关卡的高难度也很有挑战性，这里会有比甩尾还灵活的飞机等待你的挑战。 **8**

胧月 以世界各真实地点为舞台极富临场感，虽然有些“媚俗”地加入多人讨伐BOSS的联机系统，操作手感和战斗系统依旧保持了很高素质。 **9**

BLEACH 灵魂升温7



总分 21

战斗重复度 ★★★★☆

收集要素 ★★★★☆

登场角色 ★★★★☆

人气动漫改编的第七部作品，本作将重点放在了破面·空座决战篇，一护与各位队长对破面进行了全面开战，各个角色的卍解和完全体也呈现在玩家面前。



游戏的战斗系统和前作区别不大，熟悉该系列的老玩家可轻松上手。故事模式的重点在空座决战篇，虽然整个故事模式的总关卡数量不少，但实际上有一半的关卡只是将攻方和守方换了个位置，增加了对战的基础难度，算是比较明显的偷工减料行为，再结合没有OP这点来看，光就厚道方面来说实在是对不起广大的FANS。多人战和大型敌人比较新颖，部分招式的判定有所变化，需要花点时间进行适应。其他的诸如街道模式、虚圈压制模式等在前作都有对应的模式，总体来说本作可看作前作的资料篇。 **7**

白菜 故事模式可以选择简单模式，即使是不擅长对战的玩家也能快速通关。作品最大的卖点在于集结了所有假面军团，不过最遗憾的缺点也在于没有完全重现原作中已登场的必杀奥义。 **7**

胧月 没有太大进化，最大的看点依然是豪华的角色阵容。不过游戏的手感非常好，保持爽快的同时也需要一定的战斗技巧，作为动漫改编游戏的素质已经非常优秀了。 **7**

■BLEACH HEAT・THE・SOUL7■UMD■SCEI■FTG
■2010年9月2日■1～4人■无对应周边

疯狂农场 动物国度



总分 16

画面 ★★★☆☆

系统 ★★☆☆☆

可玩性 ★★☆☆☆

一款扮演农场主体验农场经营乐趣的模拟游戏，通过饲养家畜来获得各种农产品并销往市场，使用赚得的资金建设加工厂或升级仓库，使得农场更加繁荣。。



虽然该系列在两年内于PC平台共推出了6款作品，不过实际上游戏素质并没有太多提升，只不过换了场景或动物而已，而移植到NDS平台的本作也是如此。游戏采用的是关卡制，每个关卡都只是在一小片空地上而不是整个农场中进行，且无法操控家畜的移动，因此其自由度远低于同类游戏。而游戏的操作不过就是捡拾鸡蛋牛奶等进行加工或贩卖，枯燥无聊。更让人无语的是，当野兽出现的时候因为无法操控家畜，所以只能听天由命，如果刚好砸中家畜，那么接下来的时间就祈祷天上再掉下个野兽（几率极低），好抓住卖掉再买回家畜吧！ **6**

乌冬 虽然游戏中的小动物和各种音效都十分童趣，不过画面简陋得实在让人提不起兴趣，而初期的捡蛋、卖蛋生活简直乏味之极，恐怕是坚持不到玩“精髓内容”了。 **5**

苍穹 后期更多家畜的出现和农场的日渐繁荣才让人对游戏抱以微弱的希望，不然应该没几个人有耐心将游戏进行下去，总之不建议在该作上花费时间。 **5**

■Farm Frenzy：Animal Country■卡片（64Mb）■City Interactive■SLG
■2010年9月3日■1人■无对应周边

黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



炽焰同盟

ブレイズ・ユニオン

PSP ◆Atlus◆S・RPG◆2010年5月27日◆日版 ◆1人◆6279日元◆无对应周边

黄金眼评分 24

热血推荐 文 苍穹

游戏时间：60小时以上

《炽焰同盟》与颇受好评的前作《尤歌朵拉同盟》一脉相承，虽然更换了人设，但游戏的精髓还是很好地保留了下来。剧情方面《炽》是《尤》的前传，在相应人物和结局已基本定死的情况下，剧本方面的表现堪称精彩，鲜明的人物性格刻画以及饱含伤悲的剧情让玩家铭记于心。而在系统方面本作则秉承了《尤》的精髓，只在细节方面做了小幅度的调整，让游戏更加人性化。从各方面而言本作都算得上一款优秀的战棋游戏，然而遗憾的是其仍没走出Sting游戏历来"核心向"的怪圈，在销量方面并不尽如人意。

不完美的结局、生离死别的哀伤

《尤》的剧情只是简单的"公主复仇记"，男主角"银狼"米拉诺加入战团的理由也略显单纯，虽然在后期有狮鹫少女基莉耶的英勇就义，但剧本的整体风格还是轻松明快的，剧情走向也是波澜不惊。《炽》作为续作，不但出人意料地将视点转移到了原本敌对的帝国一侧，更是把时间轴设定在了前作的3年以前。作为前传性质的作品，本作在剧情尤其是对角色的性格刻画方面下足了功夫，当然在这一点上诸位声优的精彩演绎也功不可没。以正统的a路线来分析，伽罗特最初的身分只是"义贼团首领"，与大多数游戏的主角一样嫉恶如仇、正义感十足。然而区区义贼团的力量有限，在梅都蒂和威尔曼的影响下，伽罗特开始追求力量，强大到可以贯彻自己正义的信念、将理想付诸实现的力量。然而一直以来支持自己和兵团的威尔曼方伯却在关键时刻突然翻脸，青梅竹马的西斯基娅也坠崖身亡，连遭打击的伽罗特将一切归罪于自己的力量还不够强大，连身边的人都保护不了又何谈拯救全国的百姓。在体内的魔龙之血开始翻涌的那一刻起，主角就走上了不归路。强大的魔龙之力帮助伽罗

特推翻了“时之帝”的统治，布隆基亚帝国的历史也揭开了新的一页，然而对于战争和血液的渴望，令伽罗特在魔龙之血的驱使下，发动了对邻国范塔基尼亚的侵略……

伴随着剧情的发展，玩家可以清晰地看到主角心态的转变，看着一个满怀正义的热血青年如何变成残酷的“炎帝”伽鲁卡萨。不单单是与前作剧情紧密相连的a线，另外两个结局甚至隐藏结局也对角色性格的刻画和剧情的补完起到了关键的作用：b线解释了双胞胎姐妹痛恨自己祖国的缘由，也揭开了幕后的真相；c线则揭穿了预言者内西亚的本来面目，杰农变为傀儡的桥段虽然有些烂俗，但其微笑着逝去的一幕仍能刺激玩家的泪腺。

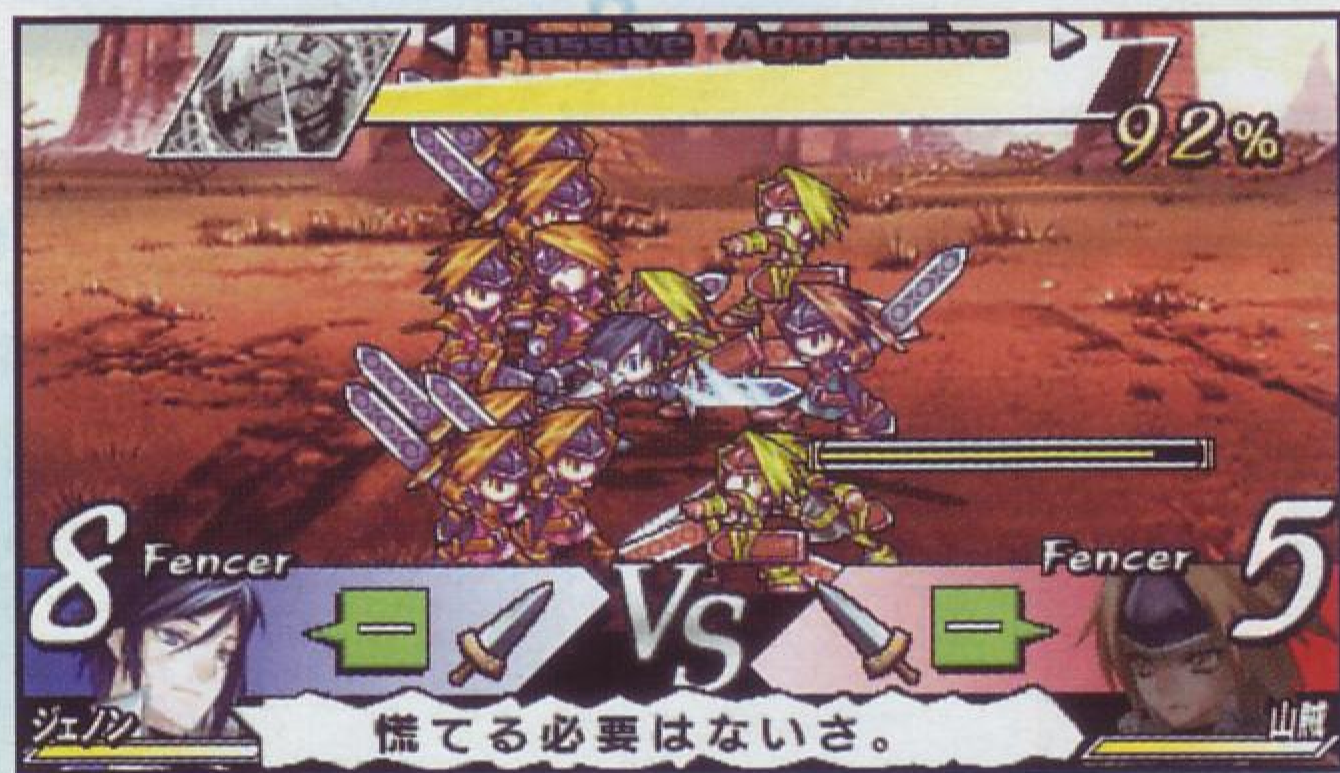


虽然本作在对战争的表现上显得张力不足，第六章也略有些赶工之嫌，但不得不承认剧本的深度比之前作强了不止一星半点。没有Happy Ending和真正的完美，想要迎来结局就必须与角色们一同跨越生离死别的痛苦，而在通关之后仍会有丝丝哀伤萦绕在玩家心头——这便是剧本的魅力所在。

同盟与卡片构筑的系统、强调控制的激烈战斗

《炽》相比前作在系统方面几乎没有改动，其实也正如制作人安井光所说，“在系统方面没有变更的理由”。因为从《尤》开始，同盟和卡片就确立了自己在系统中的核心地位，其他的诸多设定如地形利弊、武器相克、道具装备等，都是围绕着这两个核心展开的，整个系统架构可谓完善。“同盟阵型”的存在让本作相较于其他同类型游戏更加强调角色的站位，而每回合的移动力总和取决于卡片，这也让玩家在回合开始前就要着眼于全局，合理选择卡片来操控角色走位。周密的计算是玩好本作的前提，而速攻奖励(QCB)的存在也是对玩家计算能力的考验，有的关卡想同时拿到QCB和全部隐藏道具根本不可能，玩家必须通过计算作出取舍。“步步为营”是游戏带给玩家的最大感觉，如何通过使用道具和MVP奖励点数让角色的6颗大☆全满是则核心玩家们乐于研究的课题。强调操控的战斗也是本作有别于其他战棋游戏的要素之一，在战斗画面下玩家可以通过按键操控战局，正确的判断和合理的操作能让形势向对玩家有利的方向倾斜。拥有各种不同效果，能够扭转战局的卡片必杀也是战斗的魅力所在，根据不同的地形、时段以及敌我对阵形势，合理地运用卡片必杀让本作的战略感十足。

然而正是这个环环相扣的系统让制作方也有些为难，一旦引入新的系统要素很可能会打破各环节的平衡，最后的结果就是本作在系统方面只有微调。领队的HP可见是一个利于玩家的调整，相较于前作单挑时的盲打，本作中可以很直观地看出胜负的走向。追加的大量语音让战斗的临场感和热血度倍增，不过角色的对话框却常常挡住下方的数值——比如开战前突击、反击环节时的关键数值GEN和TEC经常被遮挡，而释放卡片必杀技时也会出现类似情况。虽然这只是一个小小的问题，但却对没有经历过前作或是对系统不熟悉的玩家都会有不小的影响。值得一提的是本作调整了部分卡片的必杀发动地形限制，让这些在前作中的鸡肋卡片有了用武之地，遗憾的是新增卡片数量略少，在其他方面的调整也是不痛不痒，乏善可陈。对于早已将《尤》通关数次的玩家而言，本作在系统方面就实在是显得新意不足了。另外游戏在通关后仅仅是开启困难模式，并没有任何继承要素，作为一款需要多次通关来达成图鉴收集的游戏来说，这种设定就略显得不厚道了。



结尾

Sting出品的游戏在系统方面从来就不缺乏创意和个性，从《约束之地》、《尤歌朵拉同盟》到《噩梦骑士》、《神眷之力》，甚至手机移植作品《圣剑武勇传》的系统都有着自己独特的韵味。然而正如一把双刃剑，繁杂庞大的系统也变成了挡在想接触本作的新玩家面前的一道门槛，诚然游戏中有着详尽的教学模式，但是有多少玩家(尤其是有语言隔阂的中国玩家)能够耐着性子慢慢看完呢？正如前文中所述，《炽焰同盟》在销量方面仍没有让Sting摆脱“核心向”的窘境，复杂的系统令新手望而却步，而过少的革新及变化则让老玩家略感乏味。如何在LU和CU这两种群体间找到平衡并走出“叫好不叫座”的怪圈，是制作方迫切需要找到的突破口。

羁绊、超越宇宙！

NINTENDO DS

超级机器人大战L			
スーパーロボット大战L			
NBGI	S・RPG	预定2010年11月25日	日版
1人	容量未定	5800日元	对应周边未定

POCKET HALO 光环视频收录

继《超级机器人大战W》和《超级机器人大战K》之后，NDS正统《机战》作品的第三作《超级机器人大战L》也终于公布了，作为第一报，先为大家献上含6部新参战作品的共17部登场作品的介绍和战斗画面。

スーパーロボット大戦L

文 乌冬 美编 咕噜

故事背景

人类进入宇宙已有一个世纪，但是，这一路走来并不平坦。由于核战争导致的国家再编、以及与从远古苏醒的“邪魔大王国”进行的战争……各种动乱导致了粮食危机，而为了从宇宙殖民地获得粮食，地球和宇宙殖民地之间又产生了新的对立。

15年前，被称为第二次冲击的空前灾难令局面更加恶化。在这个乱世中，达利乌斯（ダリウス）军、加藤机关、断空我（ダンクーガ）等不明势力纷纷诞生。为了对应这种事态，各国进一步加强军备，但伴随的政策却让宇宙居民的生活更加痛苦，地球和宇宙殖民地之间已经到了一触即发的地步。

5年前，一场被称为“巨神战争”的人类与巨大生物“拟态兽”之战爆发了，虽然人类艰难地获得了胜利，但是战争并没有因此消失。3年前，以恐怖袭击事件为契机，地球和宇宙殖民地之间还是避免不全面战争，将事态引向了最糟糕的方向。

2年前，这场持续了1年数个月的战争以地球方的胜利告终，但各国的军力也被消耗殆尽，被看准机会的“机械兽军团”趁虚而入。为了对应新的威胁，人类紧急联合地球国家和宇宙殖民地国家，结成新国联，成功击退了敌人。不过和平的日子并没有维持多久，正式开展侵略活动的达利乌斯军、打破封印复活的邪魔大王国迫使人类必须进一步加强军备，世界再度陷入战火。

现在，与异世界来访者的接触即将拉开全新战乱的序幕。

登场作品一览

注：红字为系列初参战作品

- 新世纪福音战士新剧场版
- 战斗吧！伊克煞1
- 冒险！伊克煞3
- 新机动战记高达W 无尽的华尔兹
- 机动战士高达SEED
- 机动战士高达SEED DESTINY
- 超电磁机器人V
- V型电磁侠
- 大空魔龙LEGEND OF DAIKU-MARYU
- 钢铁神吉克
- 兽装机攻 断空我 新星
- 魔神凯撒
- 魔神凯撒 死斗！暗黑大将军
- 神魂合体Gordanner
- 神魂合体Gordanner 第二季
- 超时空要塞F
- 武装机甲

系列初登场 超时空要塞F

TV动画，2008年4月～9月播放

“《超时空要塞》系列”的最新作，讲的是超长距离移民船队“超时空要塞·开拓者”和谜之宇宙生物Vajra之间的战争。

机师：早乙女阿尔特

VF-25F

全弹发射





系列初登场 新世纪福音战士新剧场版

剧场版动画，2007年9月（序）、2009年6月（破）上映

以1995年播放的TV动画《新世纪福音战士》为蓝本，重新构筑剧本后的剧场版作品。剧中人类造出了人造人兵器EVA，与谜之敌人“师徒”展开了殊死战斗。

初号机

机师：碇真嗣





▲本作的机师特写非常有魄力。

大空魔龙 LEGEND OF DAIKU-MARYU

TV动画，2005年11月～2006年9月播放



大空魔龙

机师：石蕗大哉





《大空魔龙》的最新作，角色和剧本都焕然一新，描述的是大空魔龙队和达利乌斯军之间的战斗。









▲这招是以机师承受巨大负担为代价，换来短时间机体能力大幅提升的招式。

系列初登场 武装机甲 TV动画，2008年10月～2009年3月播放









▲莱恩巴雷尔是来自平行世界的机器人，有着超越这个世界科技的巨大力量。





从今天开始我就是正义的伙伴！

胆小怕事的中学生早濑浩一因一场突如其来的事故成为了巨型机器人莱恩巴雷尔的驾驶员，并加入组织JUDA一起对抗来自平行世界的加藤机关。



莱恩巴雷尔

机师：早濑浩一

新机动战记高达W 无尽的华尔兹

OVA，1998年8月发售

描写1995年播放的TV动画《新机动战记高达W》一年后世界的续篇，以主人公希罗为首的五位少年驾驶高达再赴战场。

任务了解、破坏开始




零式飞翼高达改



机师：希罗



魔神凯撒

OVA，2001年9月～2002年9月发售

灼热之焰烧尽一切！




以《魔神Z》和《大魔神》为基础制作的OVA作品，主角机魔神凯撒可以说是超级机器人中的代表。

◀魔神凯撒的必杀技之一，用超高热火焰将敌人烧溶。

魔神凯撒



机师：兜甲儿







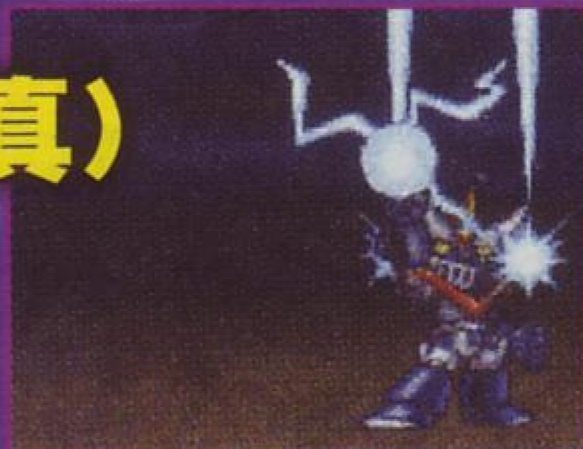



魔神凯撒 死斗！暗黑大将军

OVA，2003年7月发售

大魔神（真）

机师：剑铁也










机动战士高达SEED

强袭高达

TV动画，2002年10月～2003年9月播放

宇宙纪元70年，通过操作遗传因子诞生的新型人种“调整者”和自然人之间爆发了一场规模空前的战争，少年基拉由于某些原因也被卷入到战争之中……





◀不想战斗却被卷入战争的基拉，其才能也在战斗中逐渐觉醒。

不想战斗……
但是非战斗不可！







系列初登场 兽装机攻 断空我 新星

TV版动画，2007年2月～5月播放

1985年播放的TV动画《超兽机神 断空我》的续篇，故事发生于前作的200年后，为了地球的和平，断空我 新星的战争开始了。



◀断空我 新星是由4名机师合理驾驶的。









断空剑将敌人切裂！





机动战士高达SEED DESTINY

TV动画，2004年10月～2005年10月播放

《机动战士高达SEED》的续篇，前作大战的3年后，一场巨大的变革正在悄悄酝酿着。

















▲主角机命运高达是远近战皆可的万能机体。

神魂合体

TV动画，2003年10月～2003年12月播放

神魂合体第二季

TV动画，2004年4月～2004年6月播放

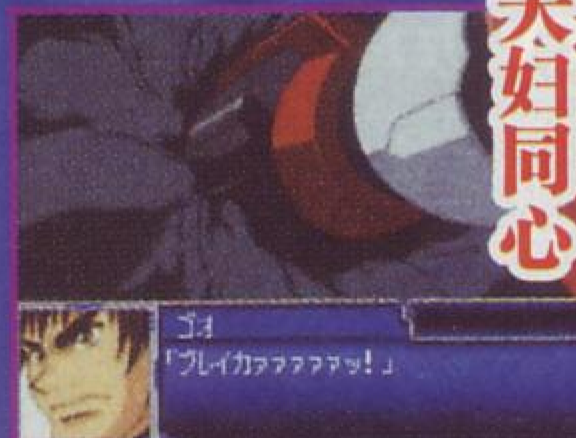
由两部构成的作品。西历2042年，人类受到了巨大生物“拟态兽”的威胁，猿渡夫妇驾驶Godannar对拟态兽展开攻击。





夫妇同心







▲虽然刚和杏奈两人的年龄相差很大，不过配合却相当默契。







系列初登场 战斗吧！伊克煞1

OVA，1985年10月～1987年3月发售

系列初登场 冒险！伊克煞3

OVA，1990年9月～1991年2月发售

描写人造人伊克煞与外星人“库托鲁夫”之间战斗的作品，《伊克煞3》是《伊克煞1》的续作。



伊克煞机器人

机师：伊克煞1、加纳渚

少女们的战斗！







伊克煞3

机师：伊克煞3







◀伊克煞1的妹妹伊克煞3有着相当高的战斗力，游戏中直接以肉身出战。

超电磁机器人V

TV版动画，1976年4月～1977年5月播放

某天坎贝尔星人对开始了对地球的侵略，预见到这点的南原博士，开发了巨大机器人孔·巴特拉V予以对抗。

机师：葵豹马、浪花十三、西川大作、南原千鹤、北小介

孔·巴特拉V





V型电磁侠

TV版动画，1977年6月～1978年3月播放

接续《超电磁机器人V》，“《超电磁》系列”的第二弹，描写瓦赞帝国和巨大合体机器人波鲁迪斯V之间战斗作品。

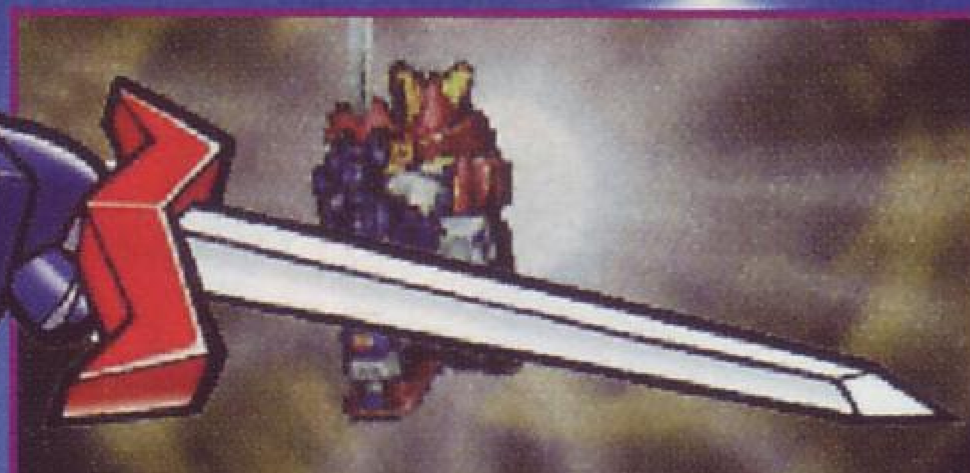



V字斩将敌人斩杀



波鲁迪斯V

机师：刚健一、峰一平、刚大次郎、刚日吉、刚惠













钢铁神吉克

TV版动画，2007年4月～7月播放

1976年播放的TV动画《钢铁吉克》的续作，过去被封印的恶势力“邪魔大王国”再度复活，为了将其彻底摧毁，钢铁吉克再次出击。




将埴轮幻神全灭!





钢铁吉克

机师：草薙剑儿












前作《风来之西林4》于今年2月份在NDS平台上登场，制作方如此快速地公布了正统续作着实让人有些吃惊，不过对于系列粉丝而言，能够尽早地玩到新作是再好不过的事了。游戏的主角西林将在怎样的舞台展开新的冒险？本次前线就将为广大玩家揭晓本作的舞台和关键角色。另外，本作在系统方面引入的大量新要素虽然具体作用还不明朗，但玩家们也可以从已公布的截图中窥见一二。

POCKET HALO 光环视频收录

文 苍穹 美编 紫血漪



NINTENDO DS

不可思议的迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子			
不思议のダンジョン 风来のシレン5 フォーチュンタワーと运命のダイス			
Chunsoft	RPG	预定2010年12月	日版
1～2人	容量未定	6090日元	对应周边未定

玩家们熟悉的二人组登场！



所向之处无人可挡的风来人 西林（シレン）

主角依旧是头戴朋友的遗物斗笠，身着条纹披风的经典造型。迄今为止这位风来人已经踏破了无数不可思议的迷宫，如今他将与搭档科帕一起，在全新的迷宫中展开冒险。



西林信赖的搭档 科帕（コッパ）

能够说人类语言的鼬鼠，经常代替沉默寡言的西林与别人交谈，还会给玩家不少建议。



▲挑战幸运之塔就能改变命运，科帕兴奋得有些按捺不住了。

本作的舞台是命运神之塔！



天真浪漫的向导 塔奥（タオ）





▲作为向导与主角们一同进入迷宫的塔奥，究竟会使用怎样的攻击与特技呢？

在幸运之塔里打工、充当向导的少女，在入口处推销指南手册的时候与西林等人相识。性格开朗喜欢开玩笑，但又是一个非常可靠的人。

本作的剧情介于《2》与《3》之间？

本作的故事将紧接着《不可思议的迷宫 风来之西林2 沙漠的魔城》中访问的伊诺里之村展开。“登上耸立在仙境的幸运之塔，与命运神里帕见面的话，命运就会发生改变。”在听说了这个传闻后，西林与科帕向幸运之塔发起了挑战！



▲游戏标题中的“幸运之塔”便是本作的冒险舞台，但是“命运骰子”指的又是什么呢？

从《4》中延续下来的系统！

前作中一部分大受好评的系统在本作中也保留了下来，下面就为玩家一一介绍。首先，昼夜概念依旧存在，在迷宫中经过一定回合后，时间就会推移并发生昼夜的改变。在夜间无法清楚地看到远处的情况，而普通攻击也不太容易奏效。应尽量避免遇敌，慎重地向阶梯前进。其次，在冒险之余游玩的解谜型迷宫在本作中同样会登场，将楼层内的石像移动到指定的位置就能过关，还能得到褒奖。



▶进入黑夜后，若不使用火把，就无法看清周围的情况。

◀普通攻击和道具都无法奏效，一旦被包围就将深陷险境！



▶虽然黑夜对玩家不利，但同样也有只限定在夜晚才能使用的特技。



▲不开动脑筋的话就无法顺利过关，运用风来人的知识解决谜题吧！

本作中的全新系统和要素！

要素1 对应人数1～2人？

细心的玩家一定发现了，在本作的游戏人数一栏标注着“1～2人”，这也就意味着本作可以让两位玩家同时进行游戏！本次公布的游戏截图中，出现了两位西林同时存在的画面，看来本作将带给系列粉丝与众不同的乐趣！



◀画面左上角的很可能就是联机通信的信号标识，与同伴共闯迷宫不再是梦想？

要素2 本作的标志性回复道具是……



在前作《不可思议的迷宫 风来之西林4 神之眼与恶魔之脐》中，用于回复满腹度的是充满南国风情的香蕉，而图中出现的桃子难道就是本作的特色回复道具吗？

要素 3

包围西林的青色火焰是福是祸?

在击倒敌人后，西林竟然被青色的火焰包围了起来。在前作中曾引入了武器和盾成长的系统，而图中这个现象对西林究竟有何影响呢?





◀▲青色火焰究竟是迷宫中的陷阱，还是西林自身起了变化？目前我们还不得而知。



要素 4

怪物头上的心型图案

系列中利用卷物或杖等道具，让怪物陷入异常的状态后，它们头上就会出现不同的图案。而图中的怪物们头上的心型图案是首次出现，其具体效果是什么呢?

要素 5

迷宫里的机关也大幅进化!



◀地面上的数字有什么寓意呢？难道这也是解谜型的迷宫？



▶突然出现的大量阶梯让西林不知所措，究竟该选哪一个才能顺利前进？

在本次的舞台“幸运之塔”中，考验风来人能力的机关也发生了不小的变化，相信本作中新增的机关能带给经验丰富的系列粉丝更多的新意。

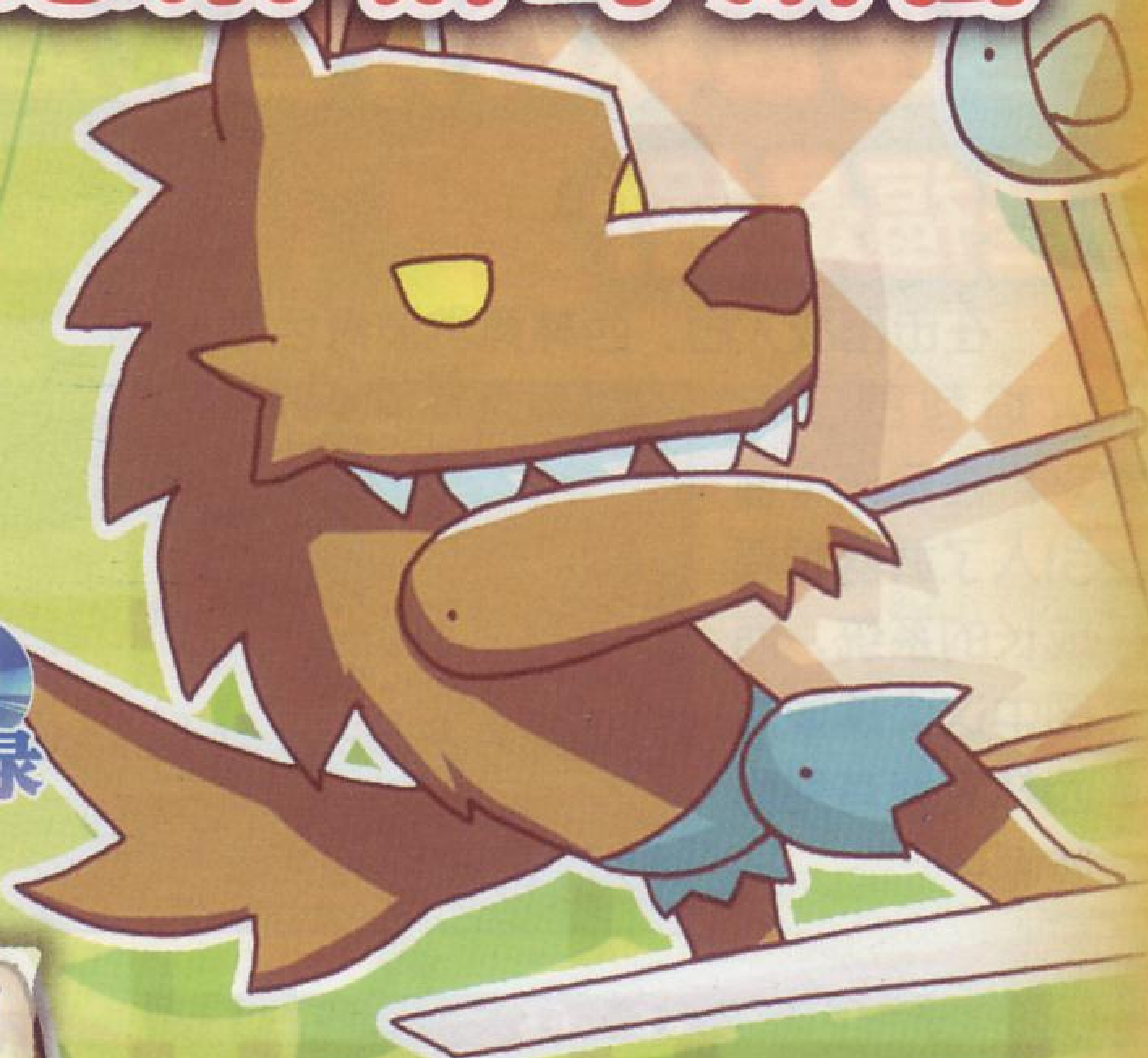
要素 6

从未见过的道具标记



在道具菜单的画面中，除了玩家们熟悉的道具外，还可以看到“金库の盾”和“グレートな草”这两个道具前面分别有“？”和“！”的标记，而且出现的位置也有所差异，究竟这些符号有什么含义呢?

思索 拼写 解答



SUPER SCRIBBLENAUTS™

POCKET HALO 光环视频收录

系列第一作《创意涂鸦》自2009年E3展面世后获得了各大媒体的一致好评，并荣获了各大评选的“最佳掌机游戏”称号。今年的E3展，5TH Cell又给我们带来了这款优秀作品的续作《超级涂鸦》，凭借着系统和操控等各方面的大幅进化，游戏不负众望地再次获得了“最佳掌机游戏”的殊荣。

NINTENDO DS

超级涂鸦			
Super Scribblenauts			
Warner Bros.	PUZ	预定2010年10月12日	美版
1人	容量未定	29.99美元	对应周边未定

文 伊娃　美编 紫血漪

写下任何字 解开所有谜

本作是一款帮助主角解决各种难题以收集五角星的动作解谜游戏，它的独特之处是，任何道具都是玩家自己创造的，玩家只需使用触控笔在键盘上输入单词，即可召唤出单词所对应的实物，从而解决谜题。

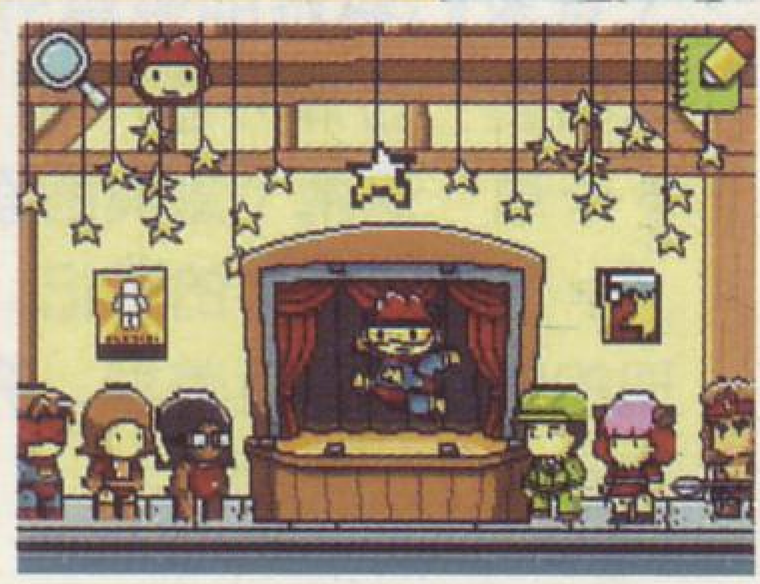
添加形容词词库

游戏最大的改进之处便是在原本的名词词条基础上添加了形容词，形容词数量高达一万个，例如“强健的猎豹（Powerful Cheetah）”，甚至还可以叠加多个形容词，例如“文雅的红色翼龙（Gentlemanly Red Pterosauria）”，因此借助形容词玩家可呼唤出某物体的许多不同形态。



▲游戏设置了形容词的自动配选词库。

名角色齐参与



▶今天是个大日子，马克斯威尔要扮演他最喜欢的漫画角色去参加化妆舞会。



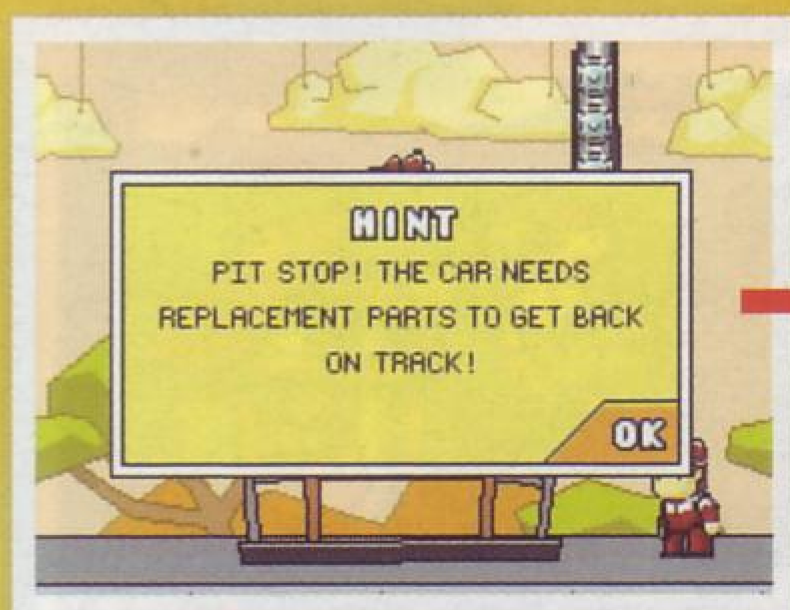
▲哈利波特风格的场景与角色。

▼当忍者遇上海盗船长。



新的提示系统

虽然每个关卡的开始都会有文字提示玩家需要解决什么难题，但难免会有摸不着头脑的时候，此时玩家可借助本作新增的提示系统来完成解谜。每完成一个关卡系统都会奖励一定的点数，点数可用于购买提示。





▲前往维修站，赛车需要更换零件才能恢复。





▲马克斯威尔成了传说中的牙仙，让男孩昏迷然后拿钱换走他的牙齿。



游览异国风情

本作在画面上做了很多的改进，背景画面不再是几笔简单单调的线条，而是将全球各国美丽的风景尽收眼底。在游戏的挑战模式中，亦有十多种不同的场景供玩家冒险，而解谜的方法很多时候都与当地的风土人情有关呢。



巴西热带雨林



▲亚马逊雨林是地球上最大且物种最多的热带雨林。

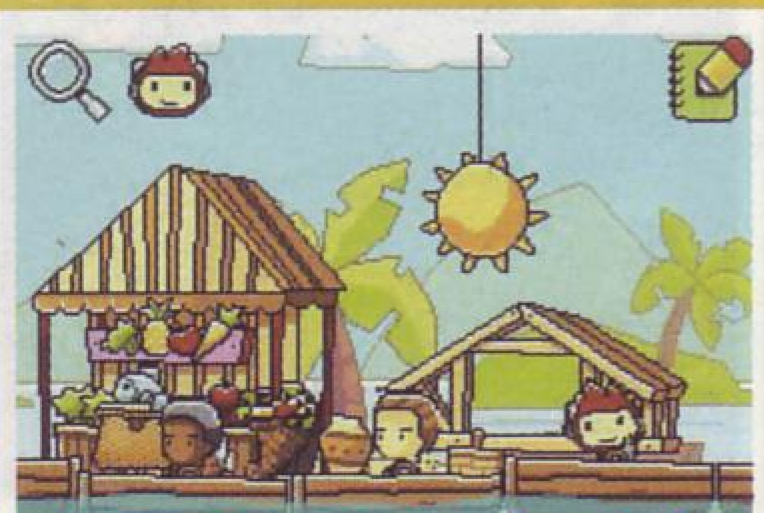
中国长城与龙



▲如果累了就骑上中国龙游览巍峨的长城吧！

意大利罗马竞技场





泰国曼谷水上市场

英国伦敦



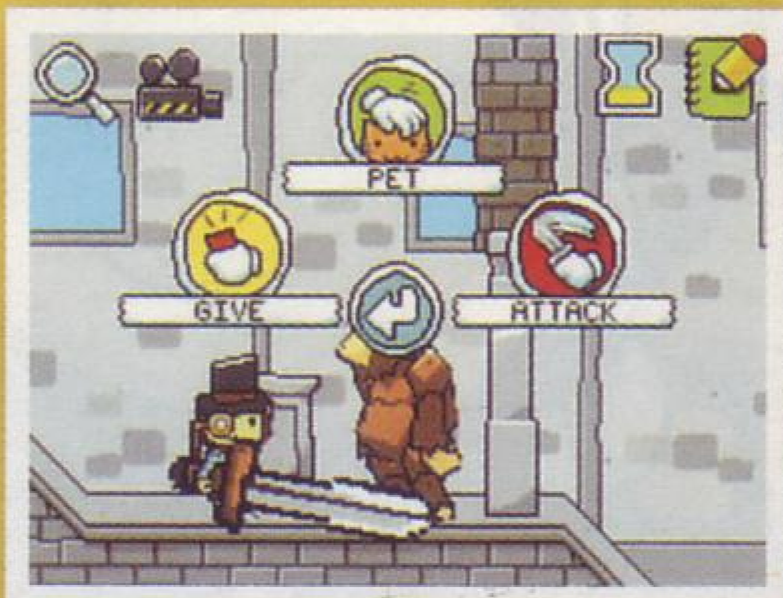
▲红色的电话亭、双层巴士还有著名的大本钟可都是英国人引以为豪的标志性形象。

改善控制 自由行动



原作中，十字键只控制镜头的移动，而主角的移动以及道具的使用全都是由触控笔操作完成，而在本作中这种蹩脚的操作得以改善，玩家可以通过触控笔和十字键两种方式来控制主角的移动了。

▼使用十字键控制角色行动的同时使用触控笔进行解谜，操作更加方便。





▲关卡的设计不再仅限于水平方向。



▲骑上火龙突破障碍。

丰富的关卡编辑器

自制关卡是游戏的另一特别之处，每个玩家都能过一把做游戏制作人的瘾。玩家可以利用各种道具亲自设计关卡的场景与谜题，制作好的关卡还可以上传到网上与其他网友进行交流。

场景编辑



▲遨游太空的想法不错，你知道这是哪两个星座吗？



▲如果世界万物都是水会怎样？太阳、鸟儿、树、船全是水质的。

人物编辑



▲使用编辑软件可制作出各种各样的人物形象。



▲也可以给长相相同的角色涂上不同的颜色加以区分。

环境编辑

冰天雪地



▲雪人与冰冻人相见会有怎样的反应？

火焰山



▲借把芭蕉扇吧，这里太热了。

外星基地



NINTENDO DS

文 苍穹 美编 Juxi

『黄金太阳』现象过后30年，世界重获新生

黄金太阳 黑暗黎明			
黄金の太阳 漆黑なる夜明け			
Nintendo	RPG	预定2010年10月28日	日版
1人	容量未定	售价未定	对应周边未定
相关报道 Vol.140 P26			



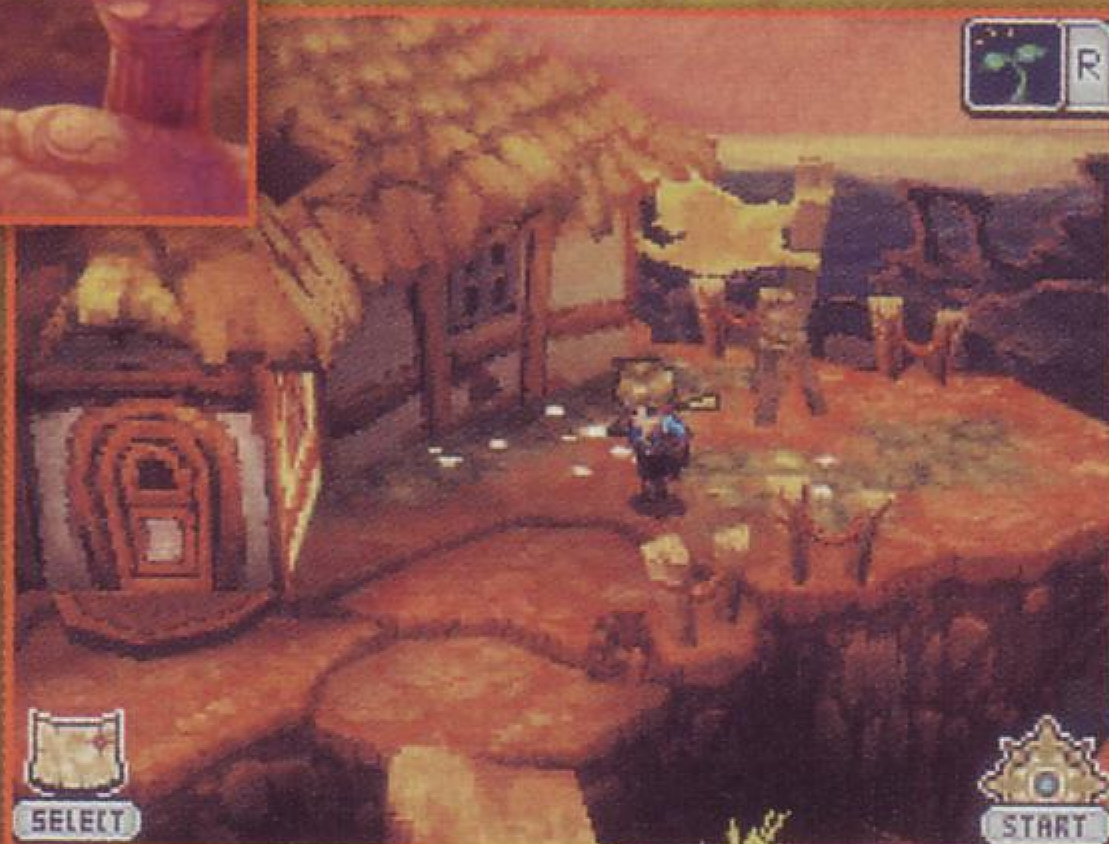
众多玩家期待的《黄金太阳 黑暗黎明》终于公布了发售日，这也就意味着玩家们在两个月内就能迎来续作的降临。在官网开通的同时任天堂也公布了不少新资料，本次前线就将带玩家一同领略四大元素精灵的魅力，口袋光环中也有收录本作的首个实机演示宣传视频，游戏的场景、解谜、战斗都将在其中一一呈现，切勿错过！



◀“黄金太阳”现象的发源地——灵峰阿尔法山早已崩塌一尽。

▼“黄金太阳”现象令世界濒临毁灭，但同时解放出来的元素之力也唤醒了新的活力。究竟这伤痕累累的世界能否重新复苏呢？





◀在灵峰阿尔法山对面的看守小屋，正是主角穆特的居所，本作的故事也将从这里展开。

世界在元素之力的推动下正不断进化





◀不单单是居住在看守小屋的穆特等人，杂货店也维持着流离失所的人们的生活。



▶经过30年的岁月，世界不但恢复了原先的稳定，也在不断发展进步着。



▲依山而建的村落建筑风格独特，许多民房都是连在一起的，犹如集落一般。

▶本作冒险将在各式各样的迷宫中展开，洞穴中究竟隐藏着怎样的谜题和机关等待着玩家破解呢？

世界的歪曲点——“精神黑洞”

虽然世界重新复苏，然而在“黄金太阳”现象过后，各地开始出现吸收周围精神力的“精神黑洞”。眼前所见的并非它的实体，精神黑洞把吸收到的精神力转化为气体，并将中心的实体部分覆盖隐藏起来。在这黑洞般的球体中，究竟隐藏着什么呢？



▲一不小心靠近了精神黑洞的特利，被吸尽精神力、失去了知觉。

▶穆特为了救出身陷危机的特利使出了精神力，然而放出的力量却被精神黑洞吸收一空……





下面介绍归属于地、火、风、水4种元素的精灵。借助精灵的力量，元素使能够提高自身的能力，甚至还能使出强力的攻击。这里介绍的仅仅是一部分精灵，将存在于各地的精灵收为同伴也是冒险的关键。

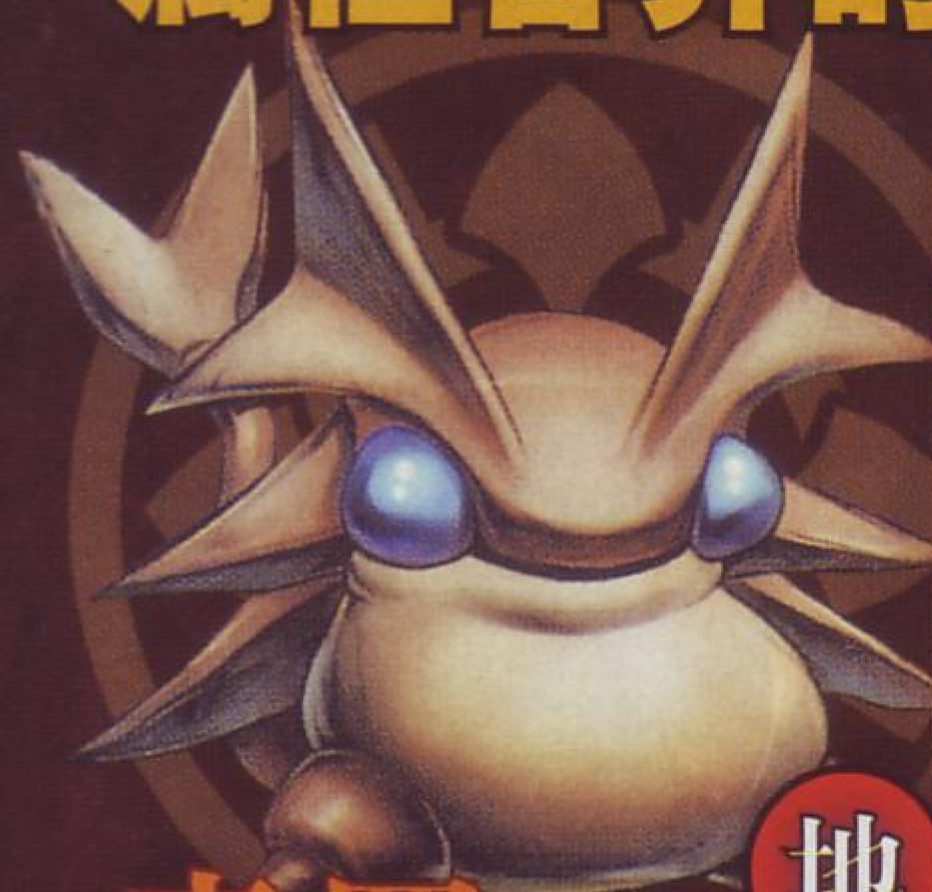


▼精灵在“《黄金太阳》系列”中占据着重要的地位，战斗中自然少不了它们的登场。

◀▲将精灵收为同伴的方法多种多样，不单单是通过对话，在战斗中取胜后它们也会助主角一臂之力。



属性各异的精灵们



索罗ソロ 地

曾与前作的主人公们共同战斗、主司大地的精灵，学识渊博，能够理解和运用多种语言。



克罗那コロナ 火

主司幻象的精灵，能通过放出的热量将周围化为焦土，同时还能用高温造成光线折射的『阳炎』现象。



穆斯ムース 水

主司粘性的精灵，能做出粘着性物质并将其展开，把触碰到的物体一网打尽。



格伊鲁ゲイル 风

如疾风般四处活动，主司速度的精灵，能用眼睛无法捕捉的速度飞行。

配置精灵后角色能力提升！

将收为同伴的精灵配置给元素使，就能强化他们的能力，HP、攻击力、速度等都会根据配置的精灵的不同而有所提升。将更多的精灵招入麾下并合理配置，就能让穆特等人变得更加强大。另外，配置精灵后角色所使用的精神力也会有所变化。



▲配置精灵后产生的影响一目了然，角色能使用的精神力也会有所增加。



▶精灵在成为同伴后就会登陆在“辞典”中，在此可以确认它们的特征。



▶本作中精灵的数量绝对不在少数，而图中还出现了第四名角色的样貌！

召唤强力的精灵打破僵局！



◀借助精灵的力量，角色可以召唤更加强大的元素精灵，召唤也将成为战斗中的杀手锏。





◀▲能够召唤的精灵种类丰富，玩家们熟悉的前作精灵也会登场！

CALL OF DUTY BLACK OPS

11.09.10

NINTENDO DS

使命召唤 黑暗行动			
Call of Duty: Black Ops			
Activision	FPS	预定2010年11月9日	美版
1～6人	容量未定	29.99美元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

文 伊娃 美编 紫血漪

继2007年发售的《使命召唤4 现代战争》以来，该系列已是第4次登陆NDS平台了，本次的《使命召唤 黑暗行动》NDS版由n-Space工作室负责制作，而家用版则由Treyarch负责开发，虽然制作商不同，但是该作的历史背景完全相同，都是脱离了二战而改为了以冷战为题材的最新作。

冷战背后不为人知的黑暗行动



黑暗部队之全球行动

本作中玩家将要扮演的是“研究及行动组（SOG）”的成员，他们受命于美国中央情报局，在世界各地展开高度机密的行动，由于他们不遵照美国对外公开的军事行动的准则行事，因此一旦行动被揭穿，中情局则会否认他们之间存在关联。

游戏中黑暗部队将前往全球多个地点执行任务，主要有东欧、越南和古巴等，不过根据官方透漏的一些剧情细节，这些军队并不是本作的真正敌人，黑暗部队在与敌人进行战斗的同时，还要负责大量秘密行动的任务。

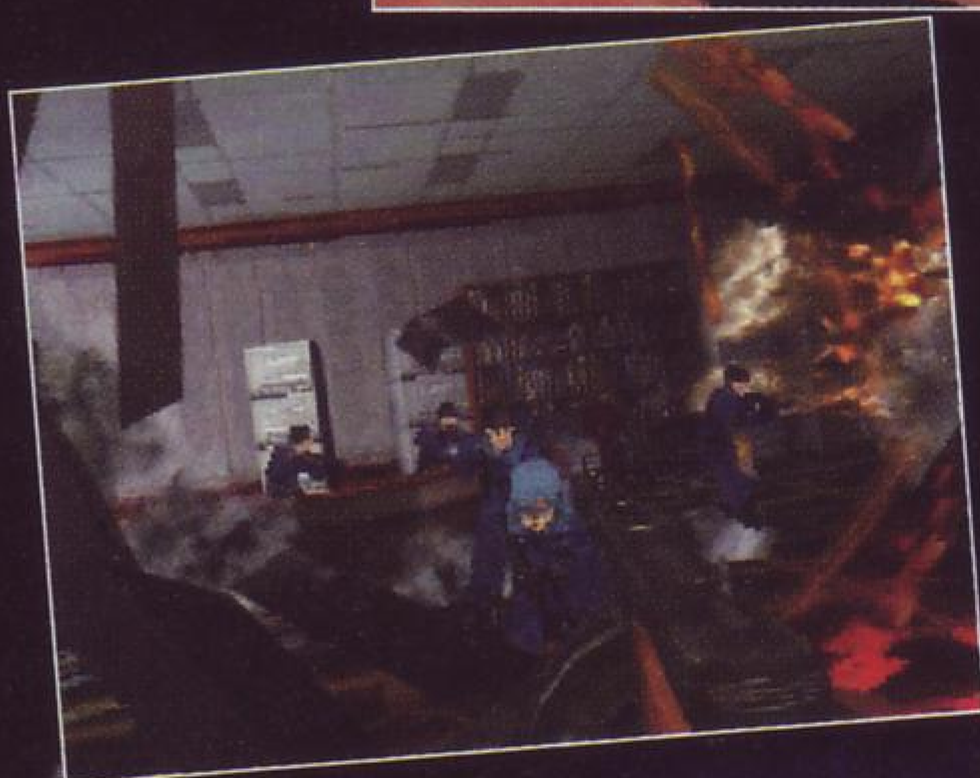
游戏在传统射击游戏玩法的基础上，还添加了诸如空战、窃取敌方战斗机等特殊任务。另外，除了单人模式外，还有双人合作模式以及六人线上模式，甚至还有专门为成就饭玩家设置的挑战模式。



◀本作中玩家将要遇到的敌人不只是俄军、越军，战斗将发生在全球多处。



▶当玩家与敌人靠得太近时，在开火的同时会自动切换使用小刀。



◀战斗场面是标准的《COD》式火爆体验。


▲PPS-42冲锋枪。


▲AK-47突击步枪。



俄罗斯战场

目前公布的任务之一发生在冰天雪地的俄罗斯，我方成员来到了一处秘密基地，首要任务就是在不惊动俄军的情况下，使用狙击步枪将他们全部干掉，以获得俄方的秘密情报。当然事情总不能如我们所愿地发展，最终还是被他们发现了，一场交火在所难免。


▲丛林中幽暗而潮湿，环境恶劣不亚于俄罗斯。

越南丛林战场

SOG成员获得情报得知俄罗斯正与越南在进行秘密交易，他们很有可能暗中向越南提供军火。

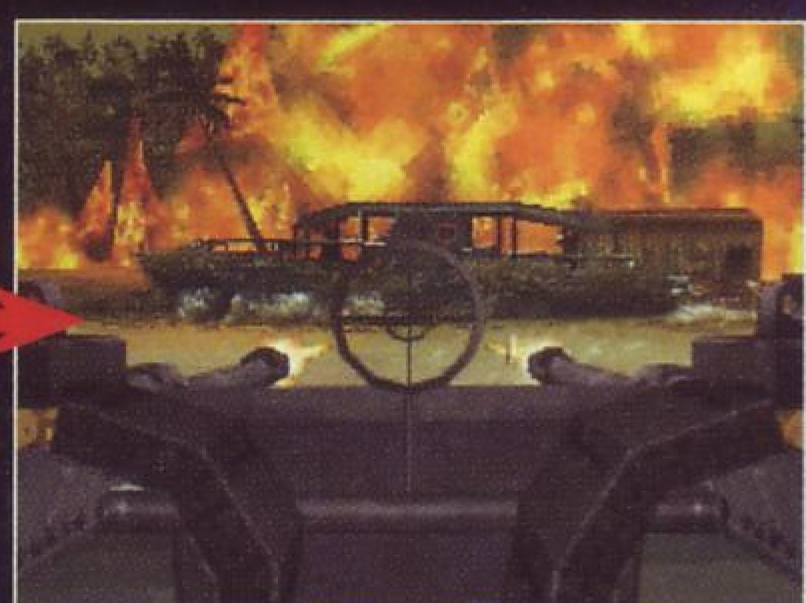
空中大战

游戏中玩家不仅拥有大量陆战武器，而且还能直接操控战斗机或直升机，重要的是，玩家不仅是控制飞机上的机枪，更能控制其飞行方向，发射导弹。



▲在雷达上可以看到敌机的位置，将其一举歼灭。


▲使用火箭弹炸毁桥梁。



▲轮番轰炸河岸的船只引起大爆炸。

KINGDOM HEARTS Re:coded

キングダム ハーツ Re:コーデッド

文 胧月 美编 澄香

经过第一次报道，大家对本作剧情的开端已有所了解。这次将继续公开新系统和两个冒险舞台的详细情报，关注本作的玩家切勿错过。



索拉的童话冒险于10月降临！

NINTENDO DS

王国之心 编码重制版			
Kindom Hearts Re:coded			
Square Enix	A・RPG	预定2010年10月7日	日版
1人	容量未定	5490日元	对应周边未定
相关报道	Vol.138 P9		



特拉弗斯镇的威胁

本作的主人公“索拉”，是为调查世界的异变而在基于吉米尼笔记构成的数据世界中诞生的虚拟角色，这与系列以往作品有所差别。数据索拉前往曾经的冒险第一站——特拉弗斯镇，在这里，他见到了一名原本不应存在的黑衣男子。



▲特拉弗斯镇的当地居民也在调查突然出现的BUG立方。



黑衣男子究竟是何方神圣？

希德

来自《FFⅦ》的角色，在本作中的特拉弗斯镇经营一家珠宝店。性情顽固但重情重义，非常有威严。



镇子上的无心也复活了

唐纳德的三个侄子，均是好奇心旺盛的捣蛋鬼。他们似乎也在调查镇上出现的BUG立方。



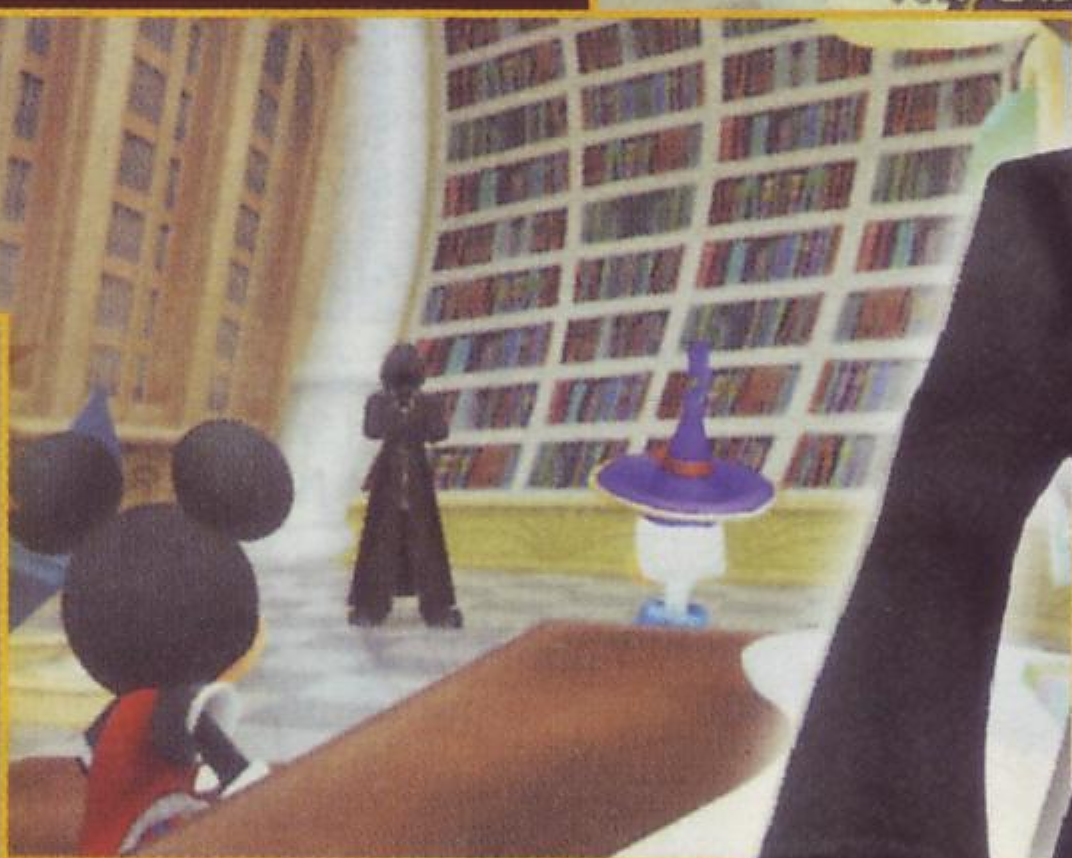
休易、杜伊和路易

现实世界也出现的异象

当索拉在数据世界中调查时，以米奇为首的迪士尼诸角色肩负着守护现实世界的任务。然而随着游戏进程的推进，众人发现数据世界的异象已经波及到现实中。凶恶的无心和黑衣男子出现在了大家的眼前……



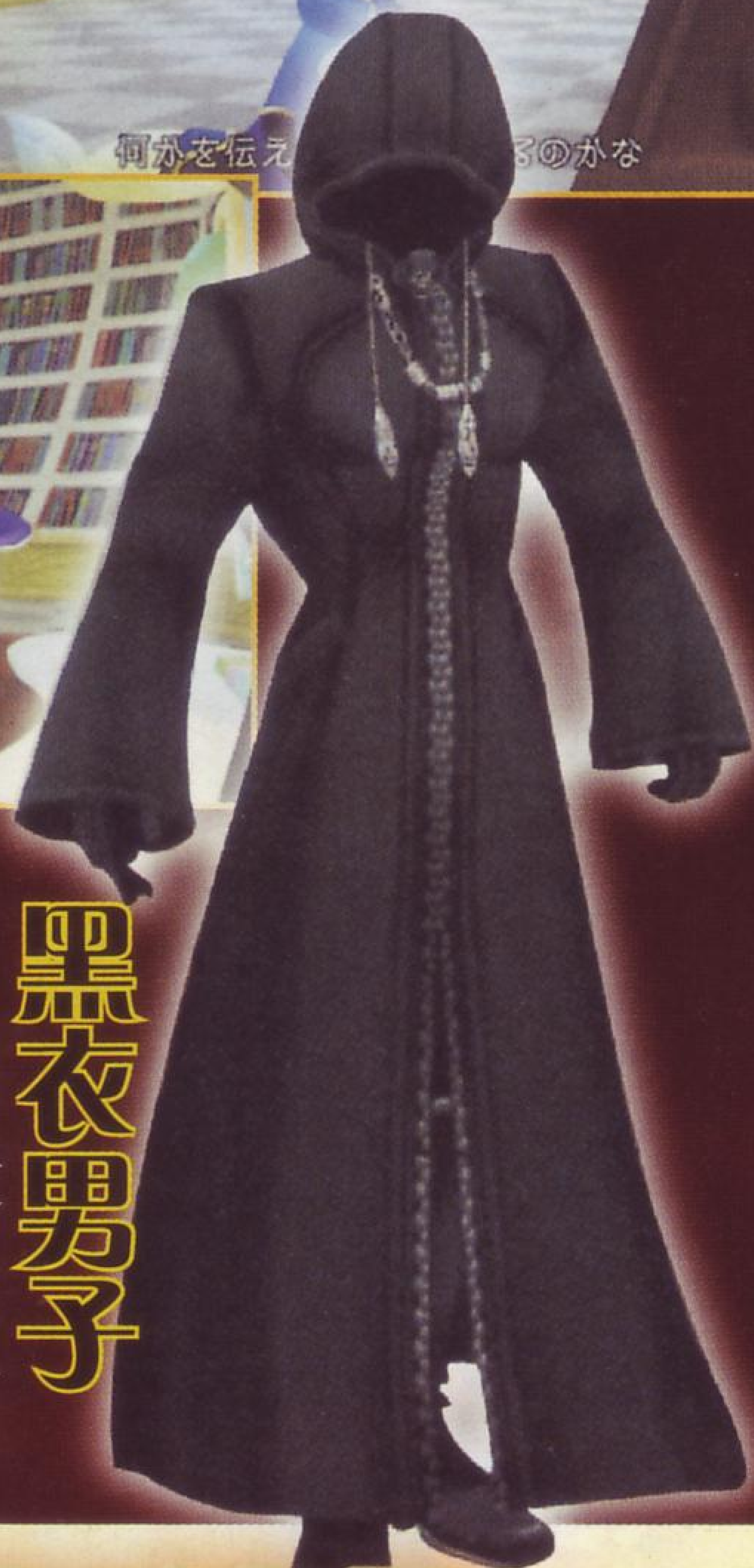
▶米奇和唐纳德正在埋头解析吉米尼笔记，就在他们的身后悄悄出现了若干无心。







▼▶米奇、唐纳德和高飞被困在城堡的房间中。



黑衣男子
真实身分不明

在数据世界数度出现的不明人物，由他的装束很容易联想到过去冒险中毁灭掉的『XIII机关』。

爱丽丝等人的记忆消散?

爱丽丝

数据世界的异变正在逐步地扩大规模，不安的火星正在向其他童话国度飞溅，仙境之中大家的记忆似乎都已经消失了。

从现实世界来到仙境的少女，好奇心旺盛，做事不加深思熟虑，虽然行动积极但总会把事情搞砸。





BUG导致失忆?

仙境统治阶层带来的麻烦





仙境记忆大混乱！



柴郡猫

不论何时都一脸奸笑的怪猫，他突然出现在索拉等人的眼前，并留下几句莫名其妙的话语。



白兔



心之女王的重臣，时时刻刻都挂记着自己的怀表，是个非常守时的行动派。



躲开扑克士兵的目光



▲女王的庭院是布满各种机关的迷宫，一旦被士兵发现就会被强制送返到入口处。





扑克士兵

效忠于女王的黑桃和红心士兵，所有行动都以讨好女王为第一原则。

心之女王



森林中出现了无心！

◀▼女王依旧保持一贯的强硬作风，索拉和爱丽丝在她手上都吃了不少苦头。



统治仙境的女王，对身边的一切人物都嚣张跋扈。任何人只要做出一点不顺意的举动，都会被女王处死。

合理利用场地里的立方体

数据世界存在着具备各种特征的立方体，利用它们能够前往平时无法到达的场所。玩家要记住各种立方体的具体作用，在解谜过程中合理利用。

鸳鸯立方体

把两个鸳鸯立方体连接到一起，就会变为道具立方体，也就是我们通常所说的“宝箱”。





幽灵立方体

这是一种时隐时现的立方体，要看准它现形的时机快速通过。





弹力立方体

踩到该立方体上会被弹射到高处。







搜寻记忆碎片！

把爱丽丝的记忆碎片分别交给爱丽丝和扑克士兵

受到BUG的影响，仙境居民的记忆散落到世界各处。索拉需要奔波各处找寻这些碎片，并将它们带给各自的主人，注意千万不要归还错了对象。









管中窥豹——全新的战斗系统

◀▼技能的作用和数量随使用的武器而变化，老玩家能从中发现许多原创技能。





LV1 自动回血
角色濒死时自动使用回复道具

LV2 医疗
回复道具效果翻倍





LV3 魂击
使用物理攻击时不会被敌方中断



▶能够发动的技能显示在下屏，问号表示的项目需要在武器成长到一定阶段才能出现。



LV4 攻击增幅
提升物理攻击的威力

本作战斗搭载了全新的“Over Clock”系统，只要索拉使用技能或攻击命中敌人，便可积攒“Clock槽”，该槽蓄积到一定程度便能发动技能。将槽的等级蓄积得越高，发动的技能也越强力。

各童话国度中的迥异关卡

每个童话国度都有一个BOSS坐镇，索拉需要穿过艰险的关卡才能向其发起挑战。这些关卡不光敌人各异，就连玩法都有很大区别。既有横版过关，也有RPG式的回合制战斗。

特拉弗斯镇

受BUG影响，镇子里的一切东西都变薄了，玩家可回顾一下横版过关游戏的单纯乐趣。





◀来自头顶的攻击会削减索拉的HP。





▲一路破坏路障并收集道具，向着终点冲刺吧。

◀BOSS出现，粗大的激光相当有魄力。

仙境

仙境关卡为强制推进的3D空间战，由于镜头会上下左右旋转，因此对玩家的眼力是种考验。







◀玩法宛如3D射击游戏，在打倒敌人后注意拾取道具，提升索拉的攻击力。

▼▶本关的BOSS陷阱大师，能召唤大量的BUG方块和热岩石向索拉发动攻击。







文 马修 美编 咕噜

NINTENDO DS

口袋妖怪 黑·白			
ポケットモンスター ブラック・ホワイト			
Nintendo／Gamefreak	RPG	预定2010年9月18日	日版
1～4人	容量未定	4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.135 P5/Vol.138 P44/Vol.139 P21

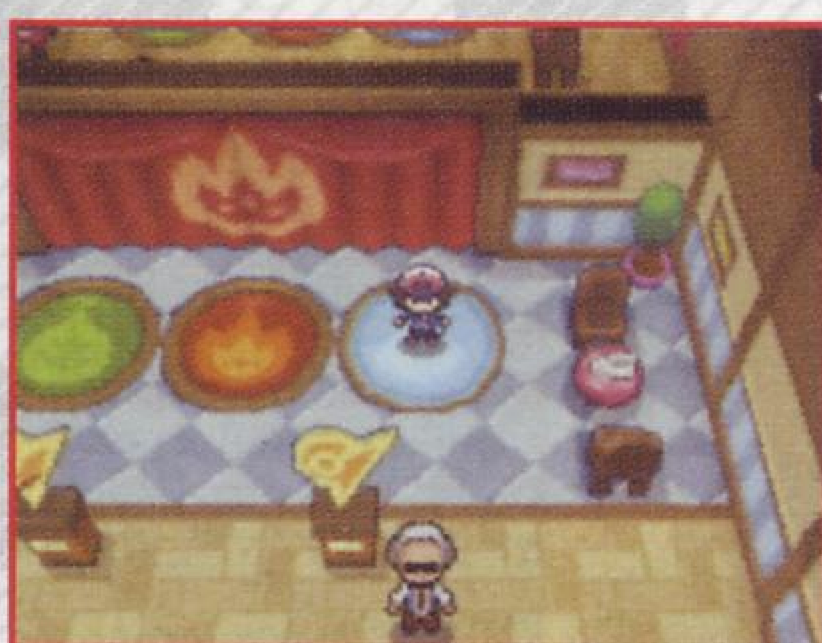
还有几天《口袋妖怪 黑·白》就发售了，有10余年历史的《口袋妖怪》也即将进入新的世代，那么在《黑·白》到来之前，我们再对该游戏做最后一次报道。

更多的角色

馆主·丹特（デント）



▲好宏伟的道馆！



▲道馆内依旧有各种各样的解密要素。



▲接受馆主的挑战吧！

山阳市（サンヨウシティ）道馆馆主，主角冒险中即将挑战的第一个BOSS，准备周全了就去挑战吧！





▲徽章入手！以全部8枚徽章为目标继续前进吧！

▲战胜丹特后便入手技能机了。

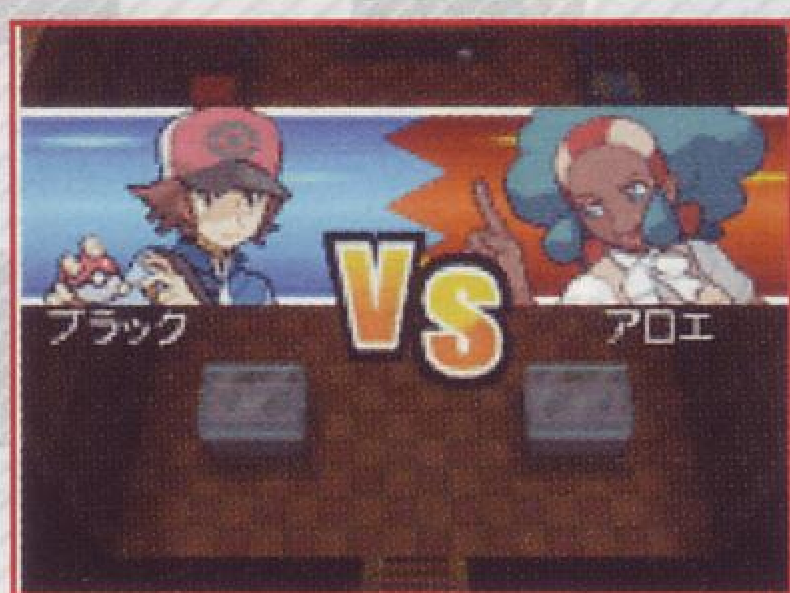
馆主·雅洛安（アロエ）



紫暮市（シッポシティ）道馆馆主，看起来是个相当彪悍的黑大姐，其名字アロエ的意思是“芦荟”。

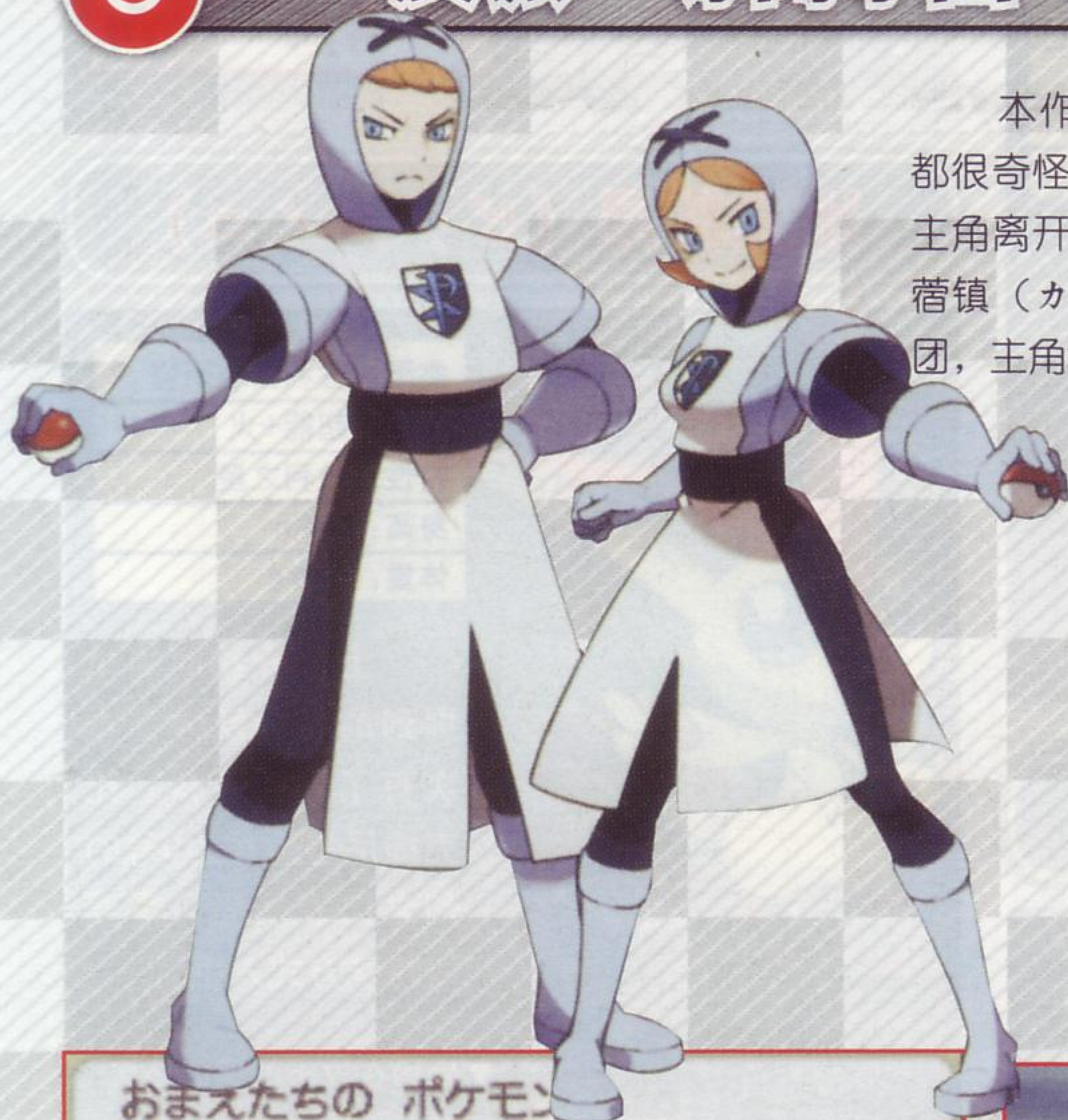


◀紫暮市道馆由100年前的废弃仓库改建而来，在紫暮市中算是非常独特的一景。



▲建设在意想不到的地方的道馆，需要回答问题才能前进。

反派·等离子团（プラズマ）



本作的反派势力名为“等离子团”，团员的着装都很奇怪。胸前的图案应该就是等离子团的团标了。当主角离开家乡花子镇（カノコタウン）后到了临近的苜蓿镇（カラクサタウン）时，遇到了发表演说的等离子团，主角和反派的漫长战斗从此开始。



▲等离子团向街上众人演讲的内容是他们自称的“拯救口袋妖怪”理念。





◀向主角发起战斗的等离子团。

◀等离子团其实是打着拯救旗号抢夺口袋妖怪的恶势力。

新口袋妖怪

草叶蚕（クルミル）



类型：裁缝口袋妖怪
属性：虫+草
身高：0.3m
体重：2.5kg
特性：虫族警告/叶绿素

拥有草和虫两种属性的青虫，看起来蛮可爱的。



◀新技能虫之抵抗（むしのていこう），可以同时攻击两只精灵。

木冠猴（ヤナップ）



类型：草猴口袋妖怪
属性：草
身高：0.9m
体重：10.5kg
特性：馋鬼



又一个看起来很有趣的口袋妖怪，脑袋顶上有树冠状的草系猴子。

▲新技能杂耍（アクロバット）在没有装备道具的情况下威力加倍，使用木之果实后威力更大，三重战斗时还可以攻击到平时无法攻击到的对边位置。

电飞鼠（エモンガ）

目前尚未在官网公布的口袋妖怪，属性是电+飞，以前拥有该属性组合的是神级的雷电鸟。电飞鼠虽然没有雷电鸟的霸气，但也屏蔽了地系天敌。

类型：飞鼠口袋妖怪
属性：电+飞
身高：0.4m
体重：5.0kg
特性：静电



四季鹿（シキジカ）



类型：季节口袋妖怪
属性：普通+草
身高：0.6m
体重：19.5kg
特性：叶绿素/食草



随着季节变换颜色的可爱小鹿，不同的季节颜色会对能力有什么影响呢？





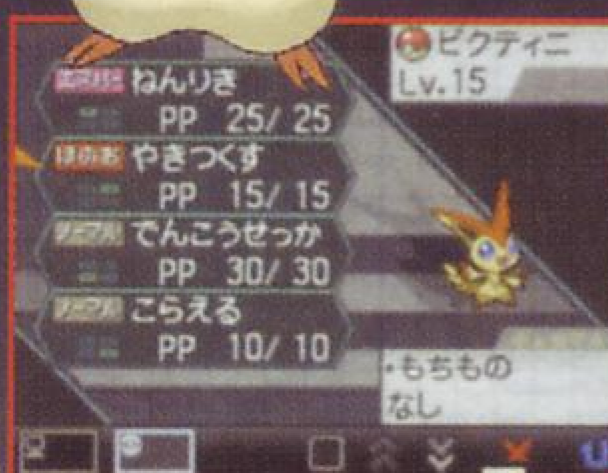
▲新特性食草（そうしょく）的作用是受到草系技能攻击时提升物攻。

比克提尼（ビクティニ）



类型：胜利口袋妖怪
属性：超能+火
特性：胜利之星
身高：0.4m
体重：4.0kg

上次介绍时简单提到的口袋妖怪，本次有了完全资料。比克提尼是编号为0号的幻之口袋妖怪，需要以特殊方式入手。



▲入手后的比克提尼的基础技能为电光火石、忍耐、念力和新技能殆尽（やきつくす）。

▼殆尽在攻击的同时还可以烧毁对手持有的果实。





◀新特性胜利之星（しょうりのほし）的效果为上场时令自己与同伴的命中率上升。

翻车鱼（ママンボウ）



类型：治愈口袋妖怪	
属性：水	
身高：1.2m	
体重：31.6kg	
特性：湿润躯体/治愈之心	

《黑・白》中的翻车鱼和现实中一样看起来有鱼头没身子……虽然看着比较凶，实际上却是治愈高手。





▲新特性治愈之心（いやしのこころ）可以回复我方场上精灵的异常状态。

岩石盖亚（ギガイアス）



类型：高压口袋妖怪	
属性：岩石	
身高：1.7m	
体重：270.0kg	
特性：坚硬	

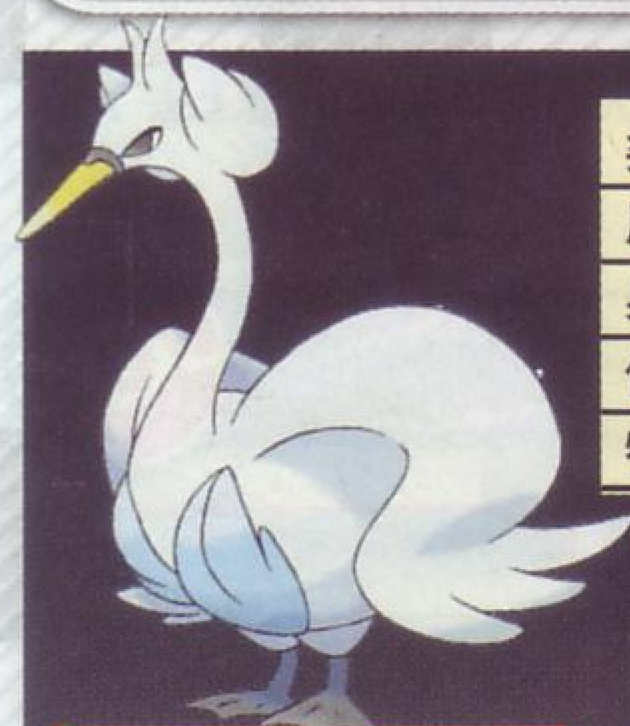
全身都是岩石的野兽型精灵，重达270公斤，外形看起来相当凶悍。





▲特性坚硬（がんじょう）虽然不是新特性，但效果有了改变，即HP满时被一击打倒的情况下，可以保留1点HP，相当于自带了精神衣带。

大翼天鹅（スワンナ）



类型：白鸟口袋妖怪	
属性：水+飞	
身高：1.3m	
体重：24.2kg	
特性：锐利目光/鸠胸	

外表非常拉风的大鸟，用巨大的翅膀卷起风进行攻击。



◀新技能暴风（ぼうふう）会根据天气改变命中率。

掘地鼹鼠（モグリュー）



类型：鼹鼠口袋妖怪	
属性：地	
身高：0.3m	
体重：8.5kg	
特性：沙垣/沙之力	



个头矮小、前肢特别发达的鼹鼠口袋妖怪，在沙尘暴天气中会发挥出其极大的潜力。两个特性都为新特性，沙垣（すなかき）的效果是沙尘暴天气下速度翻倍；沙之力（すなのちから）则是在沙尘暴天气下，地、岩、钢三系的技能威力加强。

警戒鼠（ミルホッグ）



类型：警戒口袋妖怪	
属性：普通	
身高：1.1m	
体重：27.0kg	
特性：发光/锐利目光	

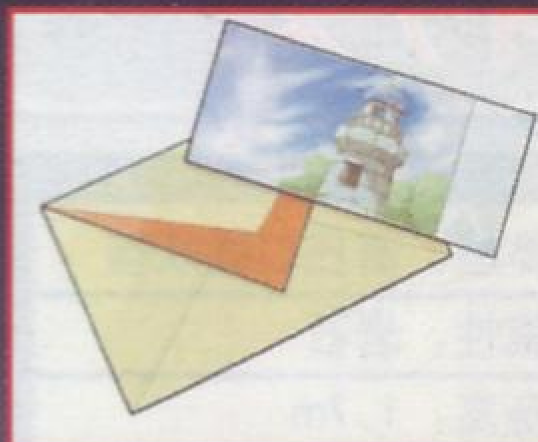


了望鼠（ミネズミ）的进化形态，像鼬类动物那样直立站着警戒，模样看起来似乎比进化前更滑稽了。

获得比克提尼的方法



口袋妖怪官方从9月18日游戏发售时开始限期配送礼物——自由入场券，得到该入场券后就可以进入自由庭园，在那里就会遇到小幻兽比克提尼，然后就通过战斗来捕捉到比克提尼吧！





▲获得配送礼物“自由入场券”。



▲拿到入场券后就可以从飞云市乘船出发，到达自由庭园岛。



▲比克提尼就在眼前！

新系统

四季分明的伊宿大陆

本作引入了季节变换系统，同样的地方，不同的季节会有不同的场景。目前关于季节，已知的情报是，四季鹿的颜色会随着季节不同而产生变化，一些口袋妖怪的出没与季节有关，不同季节角色的服装也不同，有些地方需要特定的季节才能到达（如冬天踏着积雪上去的高台）……游戏中每个季节对应现实时间中的一个月。



▲这样高地形在平常是上不去的。



▲冬天就可以踩着积雪上去了。

两只野生口袋妖怪出现

以往的作品中，在草地里每次只能遭遇一只野生口袋妖怪，第四代的《DPPt》中则需要和NPC组队才会同时遭遇两只野生的口袋妖怪。本作中即使玩家一个人，在浓密的草丛中也会也有两只口袋妖怪同时出现，接着便进入了2对2的战斗。





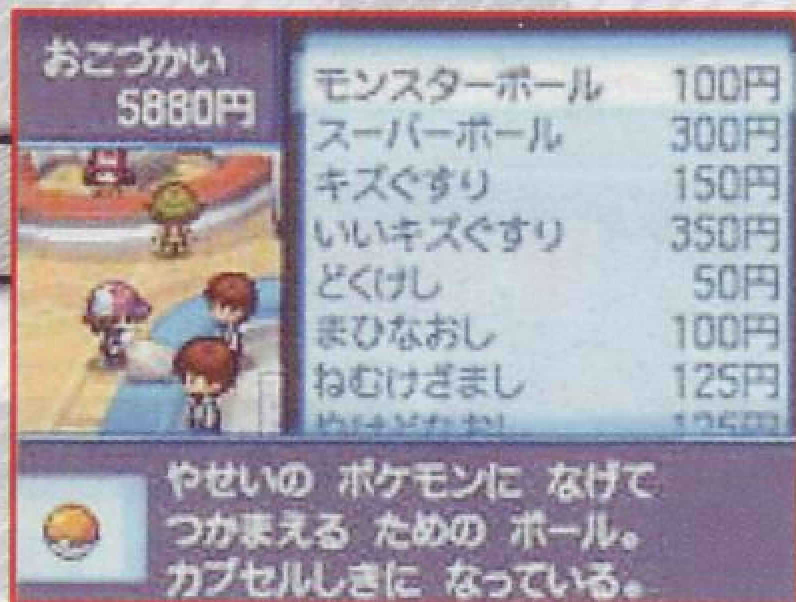
▲通常的草丛与浓密的草丛，不知和季节有没有关系。



▲浓密草丛中便会有两只野生口袋妖怪同时出现。

幽谷能量

在上次的前线报道中，我们为大家介绍了可以去对方的世界中的高端连接，而在高端连接中完成相应的任务后可以获得名为幽谷能量（デルパワ－）的奖励并积累，幽谷力量的作用很实用，包括经验值2倍、购物半价等。

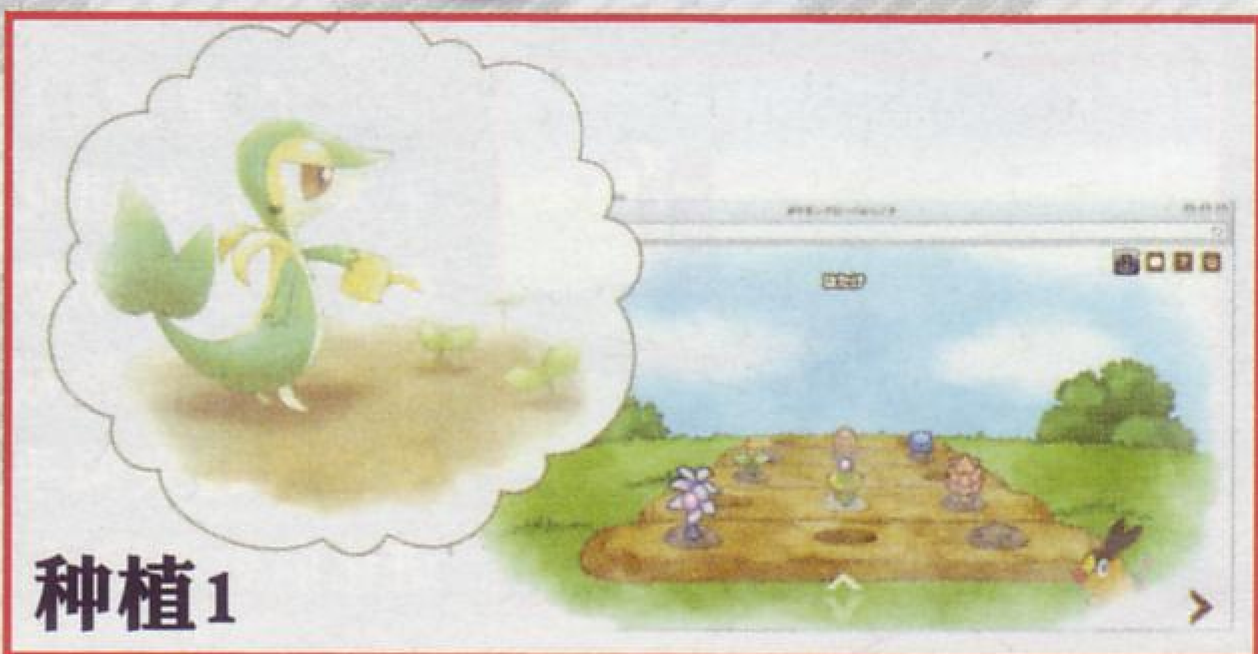


▲使用幽谷能量后，就可以半价购买物品了。

梦中世界的道具收集

在口袋妖怪的梦世界中，除了到处交朋友玩，还可以在梦世界里种植果实，培育后的树果便可以带到现实世界中。此外，如果在进入梦世界之前将自己的一些道具和果实放到货架上，进入梦世界后就可以和其他玩家进行道具交换。

▼在梦中可以种植树果。





▲收获后可以带到现实中来。



■把道具放在梦中的交换货架上。



■与其他玩家交换道具吧。


▲梦中的精灵还可能有与众不同的，如这只梦世界中遇到的水精灵便拥有雨天回复异常状态的特性“湿润躯体”，这可是普通的水精灵所不具备的。

口袋移动装置

口袋移动装置其实就是将NDS以前的五作——《钻石・珍珠・白金》以及《心金・灵银》中的精灵传入第五代中的系统。该系统在通关后才会开启，选好6只准备带往伊宿大陆的口袋妖怪，然后通过玩迷你游戏来捕捉他们，接着就可以让这些以前的精灵收录进《口袋妖怪 黑・白》里面了。


▲造访口袋移动装置的研究所。


▲用球捕捉飞过草丛的口袋妖怪的迷你游戏。

▼通过“口袋移动装置”捕捉到的口袋妖怪以后就可以使用了



更新的战斗系统

轮转战斗（ローテーションバトル）

轮转战斗是3对3战斗的另一种形式，该种战斗方式中，双方依旧各选出三只口袋妖怪上场，但只用一只去战斗。每回合都有一次转动转轮的机会，如此，让哪只口袋妖怪来战斗、让哪只口袋妖怪来防御就是重点了。



▲比起常规的1对1作战，转轮战斗更体现先读的重要性。

▲选出三只精灵登场！



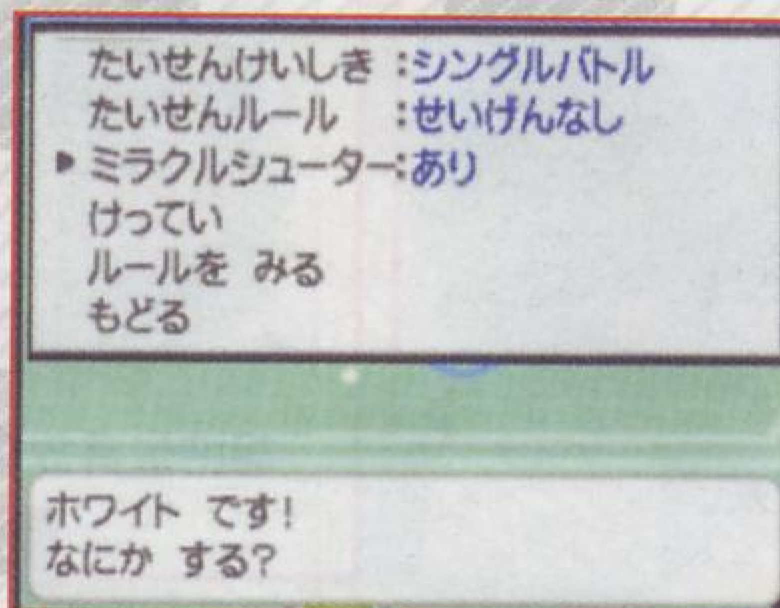
▲▶双方根据对手的战术和属性来进行针对性切磋。



奇迹射手（ミラクルシューター）



以往的通信对战中，交战双方的口袋妖怪只能携带道具发挥作用，作为训练师的玩家是无法像在和NPC的战斗中那样使用道具的，但本作可以使用了，而使用的道具名为“奇迹射手”，需要在战斗中积累一定的点数才可以使用。







战斗地铁（バトルサブウェイ）



游戏中的7连战战斗，在地铁中，每连胜7场前进一节车厢，7连胜后便获得BP，可以用来换取道具，战斗模式包括1对1战、2对2战和通信协力战。而且战斗地铁中还会出现BOSS级的人物“地铁大师”，打败他吧！





▲每7连胜就会通过一节车厢并得到可以交换道具的BP作为奖励。

口袋妖怪音乐剧场（ポケモンミュージカル）

从《宝石》版开始，《口袋妖怪》中就增加了挑战联盟以外的新的要素，如《宝石》、《钻石·珍珠·白金》里的选美大赛（华丽大赛），《心金·灵银》里的口袋全能大赛。本作中则增加了让口袋妖怪们来跳舞的“口袋妖怪音乐剧场”。首先将自己的口袋妖怪好好打扮一番，然后再配合音乐来指挥自己的口袋妖怪来跳舞。值得注意的是，和以往华丽大赛中单纯挣眼球分的装扮不同，音乐剧场里一些饰品在跳舞中可以确确实实地应用到呢。音乐剧场由观众们评分，表演的好还会有自己的FANS，并且会得到观众赠予的表演用道具。





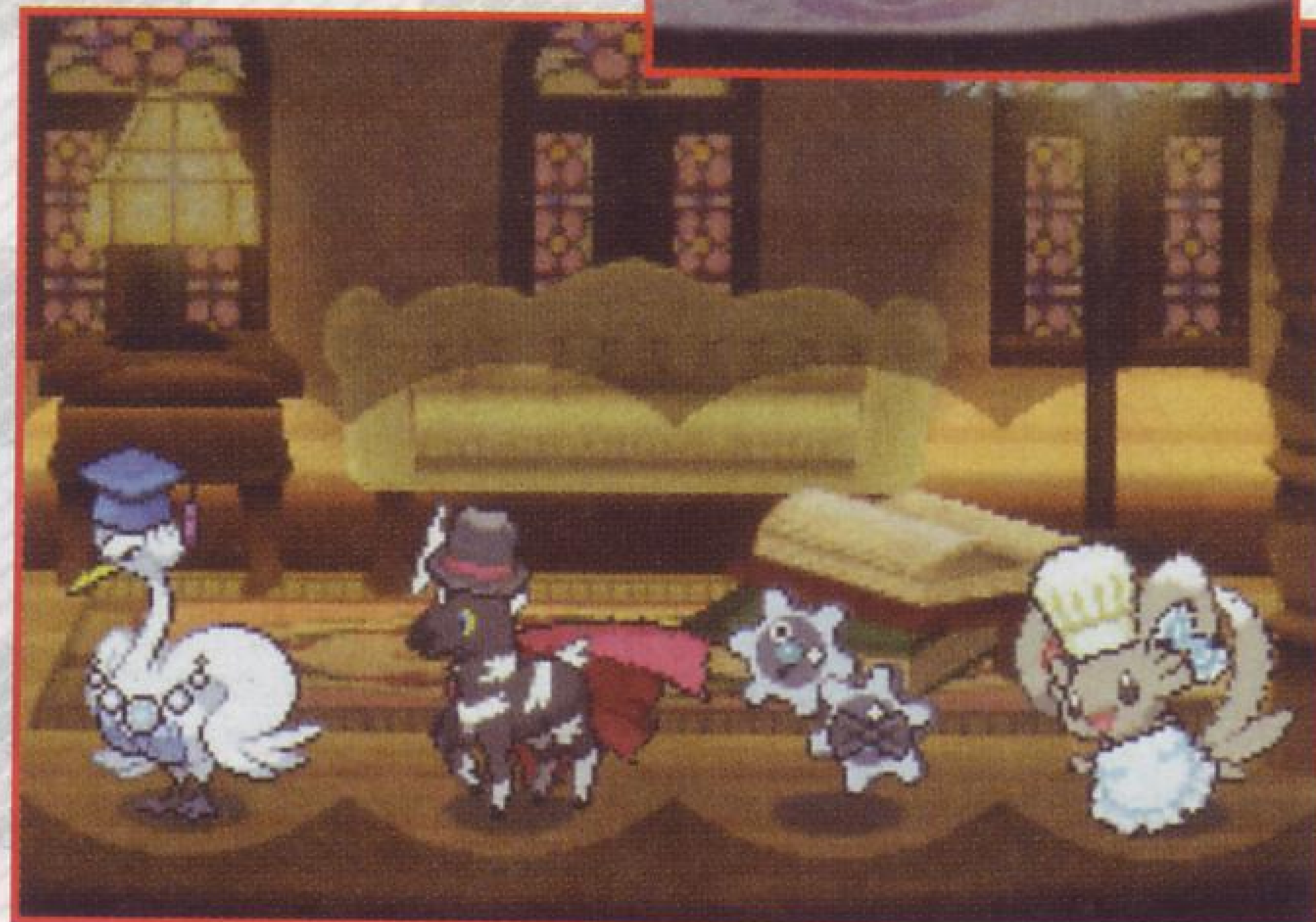
▲演出前要先选择曲目。

▼口袋妖怪音乐剧场的曲目也可以通过PGL下载。









▲利用通信功能还可以与好友的口袋妖怪在同一舞台上跳舞。



▲这里就是举办口袋妖怪音乐剧场的地方了。

クロヒョウ 龍が如く新章

文 胧月 美编 咕噜

除了演艺圈的众多艺人外，著名女声优也加入了本作的演绎。本次“前线”作为游戏发售前的最后一报，将继续介绍与右京龙也关系密切的几名人物。他们会在主人公的人生中扮演怎样的角色？请提起精神往下看吧。

PLAYSTATION PORTABLE

黑豹 如龙新章			
クロヒョウ 龙が如く新章			
SEGA	A・AVG	预定2010年9月22日	日版
1～4人	6279日元	对应周边未定	
相关报道	Vol.134 P10/Vol.137 P82/Vol.139 P38		

六名重要角色公开！



由理香

才貌双全的夜店女郎

神室町著名夜店JeweL的头牌女郎，不仅拥有美丽的外表，也具备良好的内在修养，深受各界名流的青睐。她喜欢抱有强烈信念的男子，因此想与龙也和龙也的对手——日向翔，走得更近。



声优：高桥智秋

为游戏和动画中的众多角色配音（代表作：三浦梓from《偶像大师》），容貌姣好，在作为声优的同时也从事着平面模特的工作。



千秋



声优：今井麻美

活跃在游戏、动画、电台和音乐CD等多个领域的人气声优（代表作：如月千早from《偶像大师》）。

美丽能干的现场记者

扮作大学生从事夜店女郎工作，真实身分其实是一名记者。她坚信“情报必须靠自己的脚力和眼力收集”，擅长亲自在第一线搜寻爆料。目前她正策划执笔有关东城会的独家报道，逐步探听着东城会九鬼组的内部消息。



声优：藤原喜明

有着“藤原组长”之名的职业摔跤手，现在也作为演员、艺人、声优等多重身分活跃着。

赛之花主

对神室町了如指掌的男人

在《如龙》全系列都有登场的超级情报家，是神室町的法外地带“赛之河原”的支配者。他原本是一名警察，但是由于泄露情报而被同僚告发，这才转行后再度回到赛之河原。

榊天马

同为不良少年的龙也的死党

神室东高中三年级学生，从刚进入高中时就与龙也一起厮混，是龙也少数能言不无尽的朋友。经常与龙也发生争吵，但实际上对同伴极为珍视。另外，虽然身为日式高雅旅馆的继承人，他却极度反对家族的传统和教条。

监视龙也的神室署警察

竹中省三

神室警察署少年课的警察，曾把高中时出手伤人的龙也送进少年劳教所。龙也出狱后，他也一直担任着保护观察官。尽管他一直想帮助龙也，却一直被对方疏远。目前正在追查一宗陈年旧案。

地下斗技场的名解说

DJ RIKUOH

担任地下斗技场“龙之狂热”的现场解说。碰上没比赛的日子，他就会前往神室町的俱乐部当DJ。外表狂热的他无论对谁都很友好，教会龙也如何在夜世界中嬉戏。

神室町的熟人们

《黑豹》的故事发生在《如龙4》的半年后，虽然在剧情上与正统作品没有瓜葛，但街上能够见到的人们却是共通的。这次能确定的就有三名我们早已熟悉的角色，《如龙》FANS看到必然会心一笑。





◀牛郎俱乐部的店长，遗憾的是龙也是不能在这儿打工的。



▲▶《如龙4》主人公之一的秋山骏的手下，爱称“小花”。本作中她依旧会由平野绫配音吗？



▲专门治疗跌打损伤的柄本医师。

PLAYSTATION PORTABLE

口若悬河 希望学园与绝望高中生			
ダンガンロンパ 希望の学园と绝望の高校生			
Spike	AVG	预定2010年11月25日	日版
1人	5229日元	无对应周边	





本作以私立的希望峰学园为舞台，是一款融合了推理与动作要素的冒险类游戏。游戏中的15名学生被校长黑白熊强行要求一辈子生活在学园里，并在黑白熊的设计下互相猜忌。为了安全渡过这一紧急时期，玩家需要尽快解明事件的真相。



▲游戏中展现出紧迫的环境设定，画面风格非常独特。

文 胧月 美编 澄香

ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生

序章

希望峰学园是将拥有各种特长的超一流高中生集结在一起的学校，没有任何特长的主人公苗木诚是惟一被选中为就读该学园的幸运儿。然而，学园却被一只黑白熊外貌的谜之角色掌控。黑白熊告知各学生，要想从学园毕业就必须杀死同伴，否则便会一辈子在此处就读。学园中只有15名学生，黑白熊的目的是什么？幕后黑手究竟是谁？



想毕业的话就互相残杀吧！

希望峰学园的校长

黑白熊

声优：大山信代

自称是学园校长的绒布玩具，强制学生生活在秩序严格的学园内，有时也会刻意做出扰乱秩序的事情。



超高中级的幸运儿

苗木诚

声优：绪方惠美

被抽选入学的超级幸运儿，比起其他学生来，惟一的特长可能就是积极的性格了。

学级审判开庭！文字冒险与动作要素相结合的高速推理动作剧

调查学园、搜集证据，然后在学级审判上完成推理，找出真凶——这是本作的主要进行方式。审判时，所有角色均由声优以全程语音来演绎，其中还穿插了要求玩家以直觉和反射神经去克服的动作游戏，一旦失败就会被杀，充满紧张感。

用言弹击破矛盾发言

◀当发现对方言论中的矛盾时，不要犹豫，赶紧使用特定的言弹攻击吧。

搜查获得言弹

▲▶搜查时获得的证据会变作名为“言弹”的特殊子弹。

射击要素

▶类似打字游戏的射击画面，很考验玩家的反应速度。

机关枪式发言的争辩

◀按指令击打按键的动作部分，如果能连续按对，便可用连珠炮式的发言击中对方要害。

2D与3D结合的“2.5D”画面

游戏中的环境均以3D绘制，不过所有角色维持2D形象，这样既能逼真地还原人设魅力，也能表现出立体的空间感。

人气声优演绎的特异学生们

超高中级的偶像

舞园沙耶香

声优：大本真基子

国民级偶像组合的主唱，与同年级的苗木诚偶然相遇。

超高中级的棒球选手

桑田怜恩

声优：樱井孝宏

高中棒球全国大赛常胜学校的王牌棒球手，性格轻浮却不惹人讨厌。

文 阿鲁 美编 咕噜

けいおん！放課後ライブ!!

K-ON!

随着《轻音少女》第二季动画即将完结，该系列的第一款游戏作品也很快就要与广大玩家见面了，下面还是让我们来看看这款游戏的新消息吧。

PLAYSTATION PORTABLE

轻音少女 放学后的演奏会			
けいおん！ 放课后ライブ！！			
SEGA	MUG	预定2010年9月30日	日版
1～5人	6090日元	无对应周边	
相关报道	Vol.136 P50 / Vol.139 P36		

轻音软妹的换装由你来决定！

之前向玩家介绍的“演奏模式”里，玩家除了可以通过演奏歌曲获得各种道具，还可以获得各位成员的服装，这次的介绍就将重点放在游戏的换装系统上。

在游戏中，玩家可以在“换装模式”里为轻音部的成员们进行装扮，在这个模式里玩家可以分别从“发型（ヘアスタイル）”、“装饰品（アクセサリー）”和“服装（コスチューム）”三个部分，通过自由组合来改变成员们的造型。

发型

更换发型让女孩们更加闪亮！

游戏中为各个成员准备了许多不同的发型，而且还有动画里从来没出现过的发型哦，这可是只有在游戏中才能体验到的东西！



▶将头发扎起来后自然垂下的绸，很有夏天的感觉。

▲马尾+女仆装，我要看全身图啊！

装饰品

游戏中的装饰品分为头部、脸部、手部和脚部四大部分，玩家有足够的素材来进行搭配。



▲学生会警帽搭配真锅和的眼镜，放在唯身上始终给人违和的感觉啊！

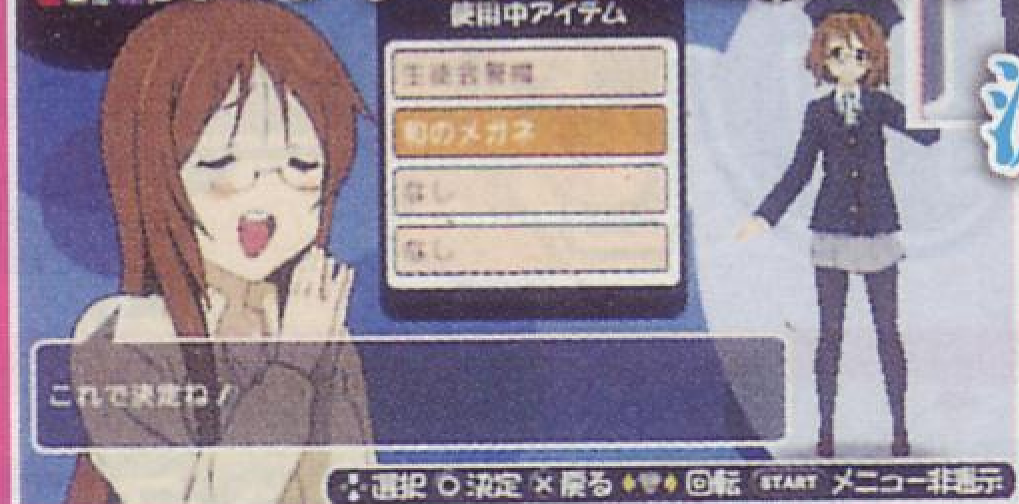
◀▲同样是猫耳，搭配不一样的服装，给人的印象也大不相同。

服装





游戏为大家准备了许多服装，除了在TV版登场的各种校服、家居服、哥特服外，一些设计出来但没有出现在动画里的服装也将在游戏中登场。



▲在“换装模式”里，佐和子老师将给你提供换装的意见。



京阿尼设计中的中野梓哥特装登场！

新舞台“沙滩”！

炎热的夏季，沙滩自然是必不可少的去处，游戏中玩家可以带着身穿泳装的轻音部成员们在沙滩上尽情演奏。



▲车站的演奏场地，和之前的制服版不同，这次大家穿的都是家居服，难道是假日限定？



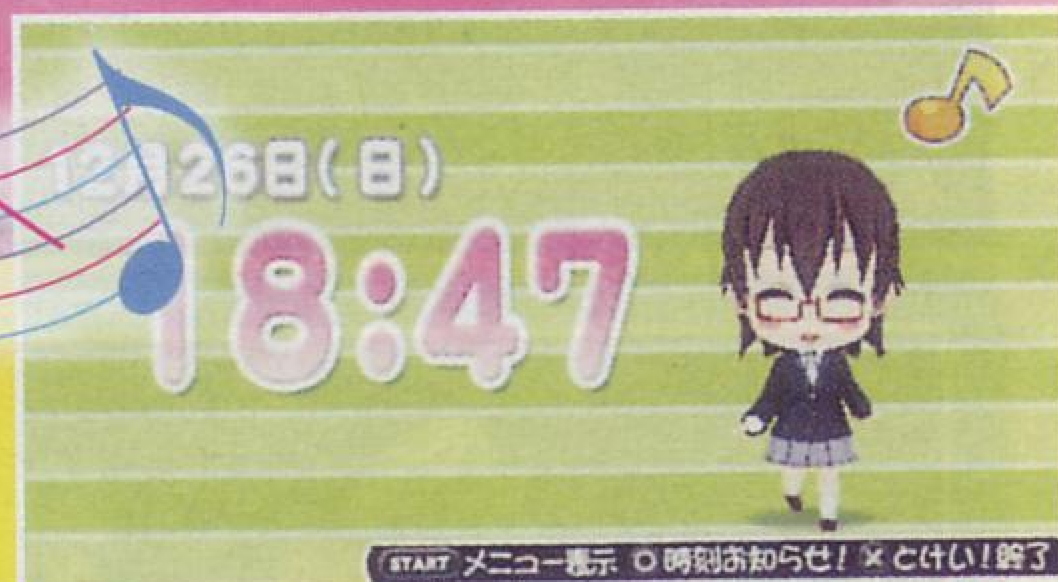




▲▶穿着泳装的少女们在沙滩上进行演奏，不过怎么律的位置在最右边？难道成员的位置可以自由更换？

“时钟模式”永远陪伴你！

和不少FANS向游戏一样，本作也有“时钟模式”，在这个模式里，玩家可以选择自己喜欢的角色来进行报时和对重要时间进行提醒。







▲▶让自己喜爱的角色叫醒你吧！

收集更为细致的游戏信息

新作挑盘 NEW GAMES SHOW

豪华制作人重现昔日经典!

NINTENDO DS

沙加3 时空的霸者 影或光

サガ3时空の霸者 Shadow or Light

◆Square Enix◆RPG◆预定2010年冬◆日版



故事

在遥远的古代，神“索尔”与异世界的众神战斗，并最终借助强大的战斗机的力量将他们全部封印。

历史轮转，大地之上突然出现了一个巨大的不明水瓶，大量的水和魔物源源不断地从水瓶口涌出，新的灾难再度威胁着世界。

未来世界濒临毁灭，身为未来人的三名主人公肩负着拯救世界的使命，被传送到过去改变历史。

过去、现在、未来，跨越时空的壮大冒险徐徐展开……

人气RPG“《沙加》系列”公布其新作。本作是1991年在GB上发售的《时空的霸者 沙加3 完结篇》的复刻作品，主要制作人为大家熟悉的河津秋敏、三浦宏之等，均是“《沙加》系列”的老牌制作人。除了保持原作的世界观和故事外，所有的角色和战斗系统都经过了重制，这其中最值得一提的便是能够自由变换的6个种族和多彩的成长要素了。另外，自由任务的SSS系统也再度强化，几乎可以当成一款崭新的作品去体验。

如人设图所见，角色们的职业非常鲜明。玩家可使用兽人、超能者、机器人、怪物、人类和改造人共6种职业，各职业均有自己擅长的武器和技能。由神创造的战斗机也能实际使用，该战斗机拥有跨越时空的神力，但是零部件被分散在世界的各个角落，寻找这些部件最终完成战斗机也是游戏的一大乐趣所在。战斗机拥有多种功能，这些功能通过更换部件来切换，其中就有一项“发掘系统”，可以帮助玩家找到世界各处的宝箱。

（文：胧月）



▲四名主要角色，除了左数第二手持大锤的女性外，其余三个都是来自未来世界的角色。



▲画面保持系列的一贯风格，看似童稚无比，但战斗系统非常耐人寻味。

▼贴心的可见式遇敌。



变成为动物们治疗伤痛的爱心兽医

NINTENDO DS

猫狗动物医院

わんニャンどうぶつ病院

◆Columbia Music Entertainment◆SLG◆预定2010年10月28日◆日版



本作是一款扮演兽医的经营类游戏，玩家需要为前来就诊的宠物们治疗伤口或疾病。登场的猫狗共有100只以上，用合格的诊断来帮助它们康复吧！

要当好一名出色的兽医，除了需要精湛的技术和细心的看护外，容姿着装也非常重要，这样可以给宠物的主人留下好印象。当宠物需要长期治疗时，需要安排其住院，期间照顾它的饮食、身体卫生，跟它建立良好的信任关系。

主人公居住的小镇上除了拥有动物医院外，另有便利店、影碟租赁店、电影院、美容院和餐厅等多种设施，休息日时可前往这些地方放松心情。由于主人公是女性，所以还可以与喜欢的男性角色约会，恋爱部分的进行方式也是值得关注的。

（文：胧月）



▲共有20种狗、10种猫登场，大部分都是女生喜欢的小型种。



▲比较像《任天狗》，动物的造型还是很可爱的。



▲难得的休息日穿什么好呢？眼睛都挑花了。

解决世间的妖怪事件！

PLAYSTATION PORTABLE

付丧神物语

つくものがたり

◆Furyu◆RPG◆预定2011年1月27日◆日版



◀可爱的付丧神“クタベ”，声优是加藤英美里。

本作是Furyu公司在PSP平台上制作的第一款作品。在此之前，Furyu仅仅在NDS平台上推出过四款作品，因此本作算得上是有纪念意义的一款作品。游戏讲述了因为偶然的事件，而变得能够看见妖怪的主人公石神优斗，加入修艺馆高校的对妖怪机构“妖对策室”，与同伴们一起解决世间妖怪关联事件的故事。

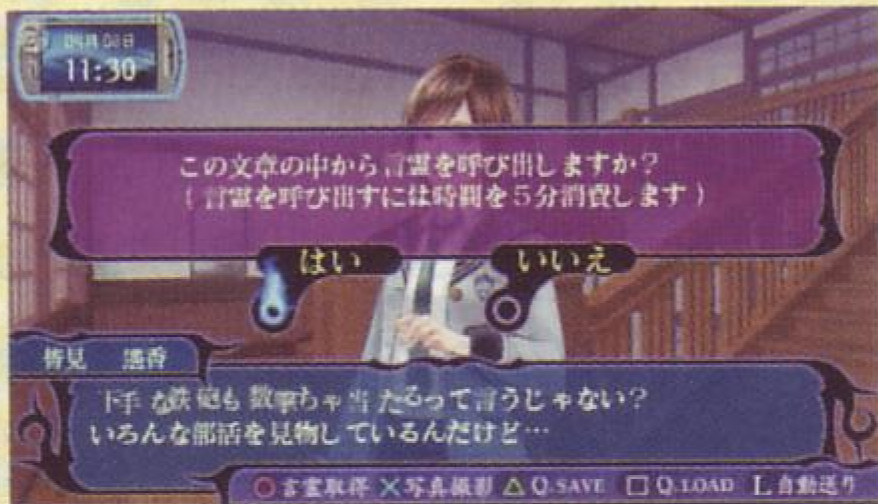
游戏的进程分为对话冒险部分与战斗部分。对话冒险部分需要玩家扮演石神优斗，在修艺馆高校进行探索，收集情报，寻找“凭代”和“言灵”，将这两者组合起来就能召唤出各种各样的“付丧神”。而战斗部分则需要将付丧神召唤出来，与妖怪进行战斗。召唤付丧神的道具，是“妖对策室”成员们人手一部的特制手机，搭载了许多对妖怪作战用的特殊机能，而石神优斗的手机上，还凭依着名为“クタベ”的可爱付丧神。



游戏请到了多名大牌声优，如堀江由衣、钉宫理惠、田村由加利、中村悠一等加盟，对他们有兴趣的恋声癖玩家们也不可错过。

（文：白菜）





凉宫春日挑战四人麻将！



PLAYSTATION PORTABLE

小凉宫春日的麻将

凉宫ハルヒちゃんの麻雀

◆角川书店◆TAB◆预定2011年2月24日

虽然《凉宫春日》已经是几年前的作品了，不过在其优秀的表现下，至今依然拥有非常高的人气，加上去年麻将动画的高人气，于是这款以凉宫春日为主角的麻将游戏也就诞生了。

游戏采用的是动画《小凉宫春日的忧郁》里的造型，所有角色都将以Q版造型登场，不过目前看起来这造型和动画版的差距还是蛮大的，不知道实际游戏时会不会和动画版一样萌。所有角色的配音均由动画原版的声优来担当，当然这对于厚道的角川书店来说根本不算什么，游戏的故事模式还加入了AVG要素，不但在对话中有分支选项，根据移动的场所、麻将的胜负，还会让故事往不同的方向发展，结局也会跟着变化。除此之外，当然也有初学者使用的教学模式和高手向的挑战模式，再加上可以随时和朋友进行联机的模式，无论你的牌技如何，都能享受到游戏的乐趣。（文：阿鲁）



▲和动画版相比，萌力不足啊。



▲无所不能的大萌神就连打麻将也这么厉害。



▲凉宫麻将，梦幻组合登场！

为守卫家族而战





■解禁特殊能力后Soren的攻击力会更强。



■Soren正遭受三个敌人的围攻。

NINTENDO DS

守卫者传奇 猫头鹰家族

Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole

◆Warner Bros.◆ACT◆预定2010年10月15日◆欧版

本作根据即将于9月24日在美国上映的同名电影改编的动作游戏，故事发生在猫头鹰传奇守卫队居住的瑚儿岛的巨树上，年轻的小猫头鹰Soren向往着将来也成为一名传奇战士，不料有一天和哥哥Kludd意外从巨树上坠落，并被邪恶的圣灵枭绑架，哥哥因叛逆性格加入了邪恶大军，而Soren则勇敢逃脱并回到了巨树，谁知巨树正面临着被圣灵枭一伙侵占的危险。游戏中玩家将要扮演Soren，在巨树中进行冒险并与侵略者对抗。游戏共包含了5大场景22个关卡，所有任务都是在飞行中完成，通过打败敌人获得的各种道具可用于升级主角的各项特殊能力，或装备上利爪、头盔等武器，最终使得Soren成为一名合格的守卫战士。

（文：伊娃）

你是英语单词拼写达人吗？一试便知！

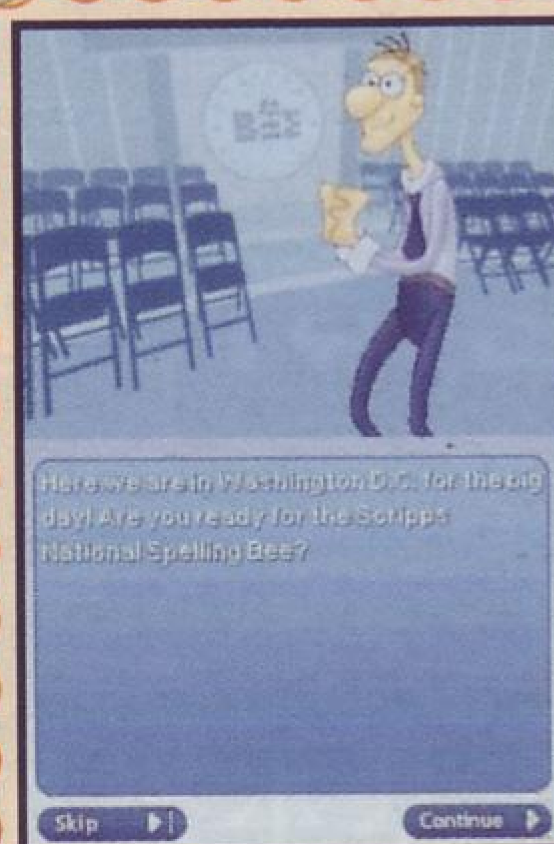
NINTENDO DS

拼字大赛

Scripps Spelling Bee

◆THQ◆PUZ◆预定2010年9月28日◆美版

“拼字大赛”是美国一年一度万众瞩目、家喻户晓的英文拼字竞赛活动，经过一轮又一轮的筛选，成绩优秀者才能参加最终的比赛，而现在普通玩家们也可以在NDS上参加拼字大赛了。在冠军模式中，游戏将为玩家们提供一系列的单词拼写训练以及各种挑战任务，完成任务后系统会根据玩家的正确率奖励相应的奖杯和奖牌。游戏的玩法非常简单，如同真实的比赛，玩家需要通过听取发音来拼写正确的英语单词。游戏还提供了单词输入功能，玩家可以使用麦克风将自己的单词列表输入其中，用这种特殊的方式背诵单词。除了冠军模式外还有迷你游戏模式，在这里玩家可以玩到许多“记忆力测验”、“单词迷宫”等字谜。无论你想估测自己的单词量还是学习新单词，本作可是一个非常合适的平台哦！



▲大赛即将开始，你准备好了吗？



▲将单词中空缺的字母填上。

（文：伊娃）

最强骑士在这里集结

PLAYSTATION PORTABLE

假面骑士 巅峰英雄 OOO

仮面ライダー クライマックスヒーローズ オーズ

◆NBGI◆ACT◆预定2010年12月2日◆日版



集结了《假面骑士空我》、《假面骑士AGITO》、《假面骑士龙骑》和《假面骑士555》等平成年代《假面骑士》作品的动作游戏“《假面骑士 巅峰英雄》系列”最新作登场，玩家可以操作自己喜欢的假面骑士与其他假面骑士一决高下，实现各作骑士之间的梦之对决。游戏以前作的《假面骑士 巅峰英雄W》为基础，同时追加了大量的骑士种类，并且应广大粉丝的期望，这次还收录了骑士们的最强形态，使战斗更加白热化。和前作对应《假面骑士W》一样，这次游戏的标题也加入了对应系列最新作《假面骑士OOO》的“OOO”后缀，意味着系列的新主角假面骑士OOO也会参战，新老骑士齐聚一堂，势必为玩家献上最精彩的战斗。


▲新主角假面骑士OOO的表现非常值得期待。


▲各种必杀技都得到了忠实还原。

（文：乌冬）

作为掌机平台上少有的原创FTG作品，白菜原本十分期待其素质。直到拿到手上玩过之后……

总而言之，对本作抱有兴趣的各位读者，请跟随白菜这篇特快一起，清楚地认识一下这款作品吧。

文 白菜　美编 Juxi

POCKET HALO 光环视频收录

PLAYSTATION PORTABLE

地狱犬计划

プロジェクトケルベルス

Mile Stone	FTG	2010年8月26日	日版
1～2人	6090日元	无对应周边	

PROJECT CERBERUS

プロジェクトケルベルス

游戏系统介绍

注意 本文所有操作叙述均以1P位置（角色面朝右方）为前提。

基本操作

↑	跳跃
↓	蹲
←	后退/防御
→	前进
□	轻攻击

△	中攻击
○	强攻击
×	特殊攻击
R	模式切换

特殊操作

二段跳：“突击模式”限定。按↑跳跃后再次按↑就能再次跳跃。

高跳：“突击模式”限定。在地面快速输入↓↑指令就能进行高跳。

冲刺：快速输入→→，按住不放就可以进行冲刺。空中也可进行冲刺。

疾退：快速输入←←。空中也可进行疾退。

投技：贴近对手时，输入←+强攻击或→+强攻击。

空中连技：站立状态中特殊攻击命中对手，会造成高浮空。此时按↑，玩家操控的角色也会随之跳起，按攻击键就可以进行追击了。

受身：被连技浮空时，按下四个攻击键中任意两个，可以进行受身。

防御脱离：防御状态下，按→+特殊攻击，可以瞬间拉开与对手的距离（此时对手攻击并不会停止）。需要消耗100%的苍穹槽。

强制切换：受创状态下按下模式切换键，角色会强制进行模式切换并震开对手中断攻击。需要消耗100%巨剑槽。

三大槽



巨剑槽：位于体力槽下方，被人物头像覆盖住。巨剑槽随时间进行回复，蓄满时可以进行模式切换，红色为“突击模式”，蓝色为“苍穹模式”。

体力槽：位于画面最上方。受到敌人的攻击后会减少，当减为0时宣告败北。

苍穹槽：位于画面最下方。当角色处于“苍穹模式”时会徐徐上升。使用超必杀技、防御脱离或是“人造破坏”时会消耗。

“人造破坏”

当体力槽不足20%，且苍穹槽蓄满300%时可以发动。命中对手后一击必杀。

巨剑系统

当巨剑槽蓄满时，按下R键可以进行模式切换。切换后巨剑槽会减少，回复满之前无法进行切换。通常切换会消耗50%的巨剑槽；受创中切换可以将对手震开并转换模式，但会消耗100%的巨剑槽。

突击模式

重视攻击的模式。特点是攻击力高（根据苍穹槽蓄积量会有变化），防御力低，能够进行二段跳与高跳，但苍穹槽不会上升。

苍穹模式

重视防御的模式。特点是攻击力低，防御力高，无法进行二段跳与高跳，苍穹槽会随着时间以及攻击命中而上升。

游戏模式介绍



战斗模式（バトル）

在此模式下可以进行对CPU战、联机通信对战以及训练模式。

对CPU战（VS CPU）：CPU呆呆的，基本等于靶子，没啥好说的。而且无法进行难度变更。

联机通信对战（通信对战）：还算流畅，没有明显的延迟。不过有时会突然出现一瞬原因不明的拖慢。

训练模式（トレーニング）：无法设定对手行动，无法锁定苍穹槽，无法开启受身，除了可以练习连技外一无是处。从没见过这么简陋的训练模式。

故事模式（ストーリー）

在此模式下可以游玩游戏设定的故事模式。

新游戏（ニューゲーム）：扮演游戏主人公时任将路来体验原作剧情。流程一共二十三战，需要玩家操纵多名角色。

继续游戏（コンティニュー）：接续上次游戏时存档的地方继续体验剧情。

回忆（メモリー）：可以观赏已经完成的剧情。通关后追加EX篇。

画廊模式（ギャラリー）

在此模式下可以欣赏游戏的各种CG图片。故事模式和EX关卡通关后就可以完成全收集。

角色鉴赏（キャラクター）：欣赏角色的各种图片。

背景CG鉴赏（背景CG）：欣赏故事模式中的背景图片。

剧情CG鉴赏（イベントCG）：欣赏故事模式中的剧情CG图片。

设定（オプション）

在此模式下可以对游戏的设定进行变更。

游戏设定（ゲーム设定）：可以更改游戏对战局数、时间、体力以及各种声音的大小。

自动存档（オートセーブ）：自动进行存档。当然推荐选择オートセーブオン开启。



按键设定（キーコンフィグ）：可以更改四个攻击键和模式切换键的排列方式。

对战性详细分析

系统导入了目前主流2D FTG都采用的“连锁”系统（轻攻击可以被中攻击取消，中攻击可以被强攻击取消）以及二段跳、高跳和空中冲刺等多变的立回手段。模式切换也是个很有新意的系统，跟burst效果融合在一起也是个很不错的点子。两大模式之间的区别点也很有吸引力。单看这一点原本是非常令人期待的，可是角色招式上的设计非常、非常欠缺考虑，完全糟蹋了优良的系统，也是游戏令人不满的主要原因。

按照一般概论，轻攻击发生快、距离短、伤害小，强攻击发生慢、距离长、伤害高，中攻击取两者之中。然而实际情况是，大部分人的强攻击距离比中攻击还要短！由于系统不支持逆向连锁，因此无法实现由强攻击→中攻击的连锁，导致这些角色的强攻击几乎无用武之地，只能单发；又由于游戏没有设置伤害修正系统，单发三个轻攻击后带入的连段伤害，跟强攻击直接追加的连段伤害基本没有什么区别，使得这些角色的强攻击使用率几乎为零。角色的招式中设计了特殊技，但是却没有标注在出招表之中，而且也无法带入连锁，使得特殊技的存在显得非常尴尬。特殊攻击基本是套用“《罪恶工具》系列”的D键，站立是浮空吹飞，蹲下则是直接打倒。然而这些招式要不是太短，要不就是太慢。而且即使吹飞后，空中连锁的手感也极怪，根本无法顺利进行空连。

再来看看指令必杀技。必杀技的设计有好有坏，有些看起来非常经典，而有些必杀技则根本不知道如何使用为好。导致有些角色（例如主人公）在剧情中进化为强化版后，还没有通常版好用！另外必杀技的性质也会因为所在位置而发生变化，这纯粹属于除BUG阶段不用心而导致的低级错误（例如主人公的↓←+强攻击，原本应该是打击投属性的招，而在版边命中就会失去打击投属性）。最让人脱力的就是超必杀技，这些超必杀技，不知为何威力都小得难以接受，演出也缺乏魄力。甚至还有发动时间长、没有无敌时间、攻击力低、被防后破绽极大的招（例如主人公的→←↓→+中攻击），根本就无法适用于任何一种情况，与其说是超必杀技，还不如说是“超自杀技”。



▲这一击的判定算是挥空……算你狠。

超必杀技由于要消耗苍穹槽，因此是关系到模式切换的重要因素。然而如上所诉，超必杀技几乎可以完全不进行考虑。因此作战套路也就是“苍穹模式蓄满300%的苍穹槽→突击模式进行高伤害攻击”这一单纯地循环作业。强制切换虽然要消耗100%的巨剑槽才能发动，但实际上巨剑槽从0%回复到100%只需要10秒，而且可以重复使用，很容易令对局过程变得消极无比（防暴连段什么的当然没有啦）。一击必杀的“人造破坏”可以带入特定连段里的高回报，更是助长了消极之风。可以说，招式设计的败笔令这款游戏完全丧失了应有的游戏性。

最后为大家献上白菜拿到游戏半小时内就研究出的两套主人公的无限连段，作为这篇特快的结尾。电脑是不会受身和强制切换的。

非版边（受身不能）： →↓←+强攻击>→←强攻击>强攻击>→↓←+强攻击>→←强攻击>强攻击……

版边： 特殊攻击（不起跳）>前跳强攻击>空中冲刺>空中强攻击>前跳强攻击>空中冲刺>空中强攻击……

玩后感



完全无话可说，主要缺点在上面已经抱怨了整整一页。总之作为一款FTG，本作简直就是一个天大的玩笑。如果硬要说优点的话，本作的OP曲非常好听，大家可以在光盘中欣赏一下（不过这也是原作《LOST CHILD》的曲子就是了）。

文 阿鲁　美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

BLEACH 灵魂升温7			
BLEACH HEAT・THE・SOUL7			
SCEH	FTG	2010年9月2日	繁体中文版
1～4人	280港元	无对应周边	

《BLEACH》的动漫正打得火热，而一年一度的《BLEACH灵魂升温》新作依旧准时与玩家们见面了。由于动画的拖沓，导致本作和前作相比剧情的更新并不多，于是本作的重点则放在了激烈的破面・空座决战篇。具体游戏的素质如何，让我们来一一了解。

POCKET HALO 光环视频收录

BLEACH ブリーチ HEAT・THE・SOUL 7

注 由于本次采用的是繁体中文版，因此对于按键、操作方式、系统的解说方面就不再提及了，新手玩家可以自己去琢磨研究。

游戏模式介绍



故事模式

系列的传统，在这里玩家可以欣赏到原作中的经典剧情，并亲身体验那些激烈的战斗，可以说是为《BLEACH》饭们量身打造的一个回顾模式。如果之前没有接触过该系列，也可以通过热血的剧情和战斗慢慢了解《BLEACH》的世界。本应作为重点进行刻画的故事模式在本作



中的表现却不尽人意，将故事的范围局限在破面·空座决战篇的做法有得有失，好的地方在于可以更细致地刻画尸魂界与破面全面开战后的每一场战斗，毕竟这也算是这个篇章高潮迭起的部分；不好的地方自然就是对于那些没有接触过该系列的玩家来说，会感觉不知所云。和前作几乎贯穿整个《BLEACH》系列的故事模式来比，实在是不算厚道。

在故事模式里，玩家需要不断完成战斗才能开启更多的关卡，开始游戏时会有难度选择，如果选择简单难度，那么战斗时会变得非常轻松，不过很难取得S级评价。和前作一样，本作依然存在隐藏关卡，但本作中隐藏关卡的位置是可见的，只要将隐藏关卡的前一关战斗达成A级以上评价就可以开启，这比前作不知道隐藏关卡的位置而漫无目的地每场战斗都刷S级评价要人性化许多。

完成了主线剧情后会开启“斩魄刀异闻篇”，TV版原创剧情居然也被收录到了游戏里，这让看过TV版动画的玩家欣喜万分。不过令人遗憾的是这个章节里只有一场战斗，由一护对战村正，虽然对这场战斗的故事介绍比本篇中要稍微多一点，但对于没看过TV版动画的玩家来说依旧是一头雾水。

完成前两个篇章后，故事模式基本就算完结了，剩下的两个篇章只是将前两个篇章里对战时玩家操作的角色与电脑操作的角色进行调换，试图让玩家以敌人的视角来发展剧情，不过所有战斗均没有故事介绍，在没有剧情的辅助下，这种做法就失去了原本的意义，变成了单纯的对战，如果不是为了将完成度达到100%，估计没几个人会耐着性子完成后两个篇章的战斗，因为这些战斗在自由对战里就可以实现。后两个篇章里敌人的AI有所提高，特别是在对付大型敌人时会有一定难度，想达成全S级评价不是易事。

虚圈压制模式

这个模式几乎等同于前作的“冠军锦标赛”，玩家需要在各种不利条件下完成十刃的挑战。每位带数字的十刃都代表一个负面情绪，挑战他们时需要完成五个小挑战，当然这些挑战里也包括前作“冠军锦标赛”中的各种需要完成多场战斗才能决出冠军的比赛，不过比起前作动不动就要打上七、八场比赛才能决出冠军来说，本作在这方面进行了调整，大大降低了“刷”游戏的感觉。完成每个挑战后都能获得相应的灵魂代码，和前作相比，本作的灵魂代码数量增加了不少，不过遗憾的是取消了自制灵魂代码的系统，少了DIY的乐趣。

由于是中文版，每个挑战对玩家的不利条件可以直接在游戏里看到，这里就不再多做解释了，当完成了全部的挑战后，蓝染会出现“鼓励”大家，之后所有挑战全部更新。虽说是更新，其实也就是在原有的基础上附加了胜利条件，要求玩家在限定时间内完成战斗。虽然挑战的角色和模式都没有变化，但完成挑战后获得的灵魂代码和之前不同。



对战模式

这也是几乎所有格斗游戏都不可缺少的一个模式，在本作的对战模式里，分为了自由战斗、生存竞争和群星战，其中群星战需要故事模式完成度达到100%后才会出现。自由战斗就是最普通的对战，玩家可以选择自己喜欢的角色进行战斗，对战模式分为普通战斗和淘汰赛，胜利后没有奖励。

生存竞争则需要玩家选定一个角色后进行连战，对手的实力和AI会逐渐增强。打败对手后，玩家的HP不会回复，十分考验玩家的持续战斗能力。虽然完成战斗不会回复HP，但这个模式里允许使用灵魂代码，玩家可以给角色装备HP渐渐回复的灵魂代码，这样就不用担心HP损耗的问题了。完成挑战或挑战失败时，系统会根据玩家的连战数和很都时间来给予奖励，这个模式的成绩是可以上传到网络进行排名的。



最后的群星战限定为单人战斗，每场战斗结束后角色的体力都会全回复，玩家要做的就是不断进行对战，直到打败游戏中出现的所有角色为止。这个模式的敌人AI较高，攻击欲望很强，虽然每次战斗结束后玩家的HP会全回复，但是正式挑战时依旧不能掉以轻心。

死神将由斩魄刀来支配



通讯对战模式

联机对战的模式，该模式分为两大部分，分别是自由战斗和情景战斗。自由战斗又分为普通战斗和淘汰赛，这两种战斗模式和对战模式中相同，这里就不再多做解说了。值得一提的是本作的情景战斗，进入该选项后玩家可以选择故事模式中出现的各个关卡，对战双方分别操控故事模式某一关的正反两方角色进行战斗。而且这个模式里还设置了完成度，这可比故事模式里挑战电脑要有意思多了。关卡和操作的对象只有建主机的玩家可以选择，而且只有在故事模式中完成后的关卡才能在这个模式里进行选择，因此玩家在进行这个模式的联机对战时最好让已经通关的玩家来当主机。值得一提的是，虽然游戏的连接和读盘速度较慢，但实际对战时几乎没有拖慢和延迟，这一点对于一款格斗游戏来说非常重要，本作在这方面做得很好。进行联机对战后还可以获得特殊灵魂代码作为奖励。

训练模式

分为训练和教学，第一次接触本系列的玩家可以优先选择教学对游戏的战斗系统和操作方法有一个初步的了解后再开始正式游戏。本系列自始至终走的都是上手易，精通难的路线，虽然角色的平衡性还有待加强，但想要使用出部分角色的华丽连击，练习自然也是必不可少的，因此这个模式是新手和老玩家都会经常使用到的。



排行榜

之前几个模式里有不少关于战斗的评价都是可以上传到网络的，而在这里就可以看到自己的成绩在网上的排名，可以看看自己和其他高手还有多大的差距，对挑战自我起到一个推进的作用。

特典

这也是几乎所有FANS向游戏都有的模式，在这里可以查看游戏中的各种可收集要素。具体分为声音鉴赏、角色图鉴、转换和记录，其中“声音鉴赏”里的“角色声音”和“角色图鉴”里的所有分项都需要玩家达成一定条件后才会收集到，数量庞大的内容想要收集全需要花费不少的时间。“转换”是用来和前几作进行联动的，如果机器里有前几作的游戏记录，就可以通过联动获得特殊奖励。最后的“记录”是用来查看战斗总场数和游戏总时间的，没有特别的意义。

设定

在这里可以对游戏的一些细项进行设定，由于是中文版，这里就不多做解释了。



关于本作和前作的区别

对于该系列老玩家来说，每次的新作都能带来不一样全新的体验，接下来就细说一下本作和前作的区别之处。



游戏模式的区别

1 故事模式的厚道程度远远不如前作，前作不但将《BLEACH》系列从头到尾回顾了一遍，甚至连几部剧场版都有不少内容，而且对于故事的描述也很完整；在本

作中，故事的重点放在了护廷十三队与破面的大对决上，几乎收录了动画版里的每场战斗，但对于故事的描述很简单，没接触过原作动漫的玩家很难明白其含义，虽然本作收录了TV版原创剧情里的角色和战斗，但一场战斗加上简略的剧情描述依旧让没看过动画版的玩家一头雾水，而且本作没有OP这一点也很大程度上减去了不少印象分。

2 虚圈压制模式和前作的锦标赛模式几乎没有区别，而且好不容易完成了所有的挑战后游戏还很“厚道”地让你再挑战一遍，这种恶意增加游戏时间的做法实在是不可取啊。

3 本作的灵魂代码数量比前作增加了不少，但是取消了前作的灵魂改造模式，虽然自制灵魂代码的意义并不大，但这样一来毕竟少了DIY的乐趣，让原本没多少新意的本作又失去了一个吸引玩家的要素。

4 本作新增了一个名为“淘汰赛”的战斗模式，在这个模式里，玩家将进行四人大乱斗。这个模式可以自己设定参战角色和角色所属的队伍，可分别实现1对3、2对2和3对1的战斗，这个模式只允许单人战，L键变成了更换锁定的目标。

5 联机模式里的情景战斗将故事模式很好地利用了起来，让玩家在联机时也能体验到故事模式的战斗，虽然意义并不大，但也算是有创意。

6 增加了数名角色。



战斗的区别

1 游戏对前作某些角色的平衡性进行了调整，灵压释放接投技这一技巧的攻击判定也进行了更改，部分角色这招变得很难命中敌人。



2 取消了角色战斗模式的选择，在选定角色后就直接进入灵魂代码的选择，而前作的一些只有在选择战斗模式后才能发挥的效果本作全部由灵魂代码来实现。

3 灵压的蓄积比前作更容易，在本作中，蓄积第二条灵压时不会像前作那样蓄积速度减半了，让各种需要消耗灵压的战术和战斗方法变得更容易实现。

4 增加了两名大体型角色，大体型角色无法与其他角色组队，虽然行动缓慢，但攻击力和爆发力很强，而且自带霸体（受到攻击不会硬直），使用范围攻击可以很轻松打倒对手。



当进入游戏发现没有OP时就有不好的预感，玩过之后发现这一作果然不厚道，不但故事模式让人很不满意，其他模式以及一些战斗细节的修改也让人一时间适应不了，与其说是新作，不如说是6代的资料片。不过本作还是有一些值得今后作品借鉴的地方，多人混战和大体型角色的加入就非常不错，让该系列有了更多可发展的空间，衷心希望《BLEACH灵魂升温8》能成为从完成度和对战系统都全面超越6代的作品。



游戏一品轩

栏目主持：乌冬

最近的汉化游戏很多，其中乌冬最喜欢的当属《幽灵诡计》了，该作继承了《逆转》的幽默风格，而且剧情也十分出彩，只可惜它在日本的销量实在是有点惨不忍睹。巧舟“童鞋”还是赶快回去搞《逆转5》吧，不要让《逆转检察官》的主创人员再制作《逆转5》了！

本辑游戏推荐

Recommend

推荐 喜欢创意推理解谜游戏的玩家·《逆转裁判》的FANS

NDS 幽灵诡计（汉化版）

ゴースト トリック

Capcom	AVG
汉化版	编号：5015

探索解谜的外壳，逆转的心

巧舟是一位极具灵气的游戏制作人。日本每年出一大堆侦破推理的AVG游戏，惟独《逆转裁判》成为其中的佼佼者，巧舟可说功不可没。外传《逆转检察官》虽然也是款不错的游戏，然而却少了巧舟来“掌舵”，仿佛游戏的整个故事都因此失去了灵气，故事的节奏、叙事的方式、角色的塑造都比《逆转裁判》差了一个档次。不过令笔者惊喜的是，《逆转裁判》中故事和角色散发出的独特氤氲，却在巧舟的新作《幽灵诡计》中地地道道地出现了。当然，本作的画面风格、类型、玩法都和《逆转》大相径庭，游戏一开场，男主角西赛尔躺在垃圾堆中，其灵魂感觉到自己死了，同时也失去了死前的记忆。但是他却意外地获得了“死者的力量”：操纵控制各种物体、和死者的灵魂进行交流、时间倒流到某人死亡的4分钟前。通过“死者的力量”，西赛尔成功地挽救了紧随他而死的女主角凛音的生命，而两人背后所隐藏着的真相也逐渐慢慢展开……与《逆转》偏向于文字推理不同，本作更多的是探索解谜，玩家需要建立起与各种物体的联系并与各种物体互动来推进游戏。而有些物体是会运动的，玩家还需要把握时机来建立与物体的联系。本作的角色、对白、音乐、音效都具有强烈的《逆转》风格，喜欢《逆转》的玩家一定能在其中找到许多熟悉的元素。目前该作汉化了前9章，相当于50%的汉化程度，图片暂时未汉化，不过基本不影响玩家进行游戏。《掌机王SP》第137辑有本作的详细攻略。



▲与普通推理解谜游戏相比，本作显得颇具创意。



▲玩家需要想办法与关键物体建立联系。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

PSP 魔界战记 通讯对战版

DISGAEA PORTABLE

日本一Software	S・RPG
中文版	容量：1.5GB

本作之前于2007年11月发售了日版，不过最近官方发布了该作的繁体中文版。游戏在《魔界战记》的基础上追加了新的剧情、BOSS及通信对战模式。游戏主要分为战斗准备和战斗两部分，在战斗准备时，玩家可以在城里进行搜集情报、整理装备或利用素材合成道具等活动。该作中有一个比较有趣的“议会”系统，玩家可以在议会提出如“奖金增加”、“角色转生”等提案，在提案评决前玩家可以贿赂议员提高通过机率，即使提案没有通过玩家最后还可选择用武力来解决问题。本作的战斗部分活力十足，夸张的魔法效果和搞笑的动作能很快抓住玩家的心。在本作强调的通信对战模式中玩家可以设定指令输入时间和限制等级参战等规则，并且游戏中时常会有中立角色乱入无差别攻击双方，让对战充满了未知和紧张感。



▲围攻敌人，以最快的速度解决战斗。

推荐给 喜欢S・RPG游戏的玩家・《魔界战记》的FANS

PSP 机密武装（汉化版）

Coded Arms

Konami	FPS
汉化版	容量：约131MB

本作可是一款有点年头的PSP游戏，因为它是PSP平台的第一款FPS，之后在2007年还曾推出过续作。游戏的故事借鉴了《攻壳机动队》和《骇客帝国》，在21世纪末，人的大脑能够和网络直接连接，玩家便需要在一个名为A.I.D.A的网络系统中进行战斗。本作虽然是一款老游戏，但画面效果放在今天来看也绝不算差，游戏的3D模型和贴图都非常精细，而烟雾、光影等特效更是异常华丽。本作的操作和大多数PSP平台的FPS游戏一样，摇杆控制移动，右边四个按键控制视角。游戏的射击手感不错，而且武器繁多，每种武器都有各自的属性和特性。本作目前仅汉化了文本，菜单中的不少英文文本未汉化，玩家需要在OPTIONS的“语言”一项中将语言改为日语才能够显示汉化文本。


▲这款老游戏的画面非常出色。

推荐给 喜欢FPS的玩家

NDS “超”恐怖故事DS 青之章（汉化版）

超怖い话DS 青の章

Alchemist	AVG
汉化版	编号：5165

本作是由日本著名的恐怖小说《超恐怖话题》改编而成的游戏。游戏可以看作是一部制作精美的电子恐怖小说，不仅采用全程语音而且还需把NDS像看书一样竖起来。本作中NDS的右屏主要显示文字部分，而左屏则播放与故事相关的图片。本作的画面风格简洁而又特别，每个角色都没有脸，诡异的风格与游戏的恐怖主题显得十分契合。游戏除了增加5个新的章节外在剧情发展方面没有任何分支，或许这一点会让玩家们有些遗憾，但是本作的“恐怖级别”系统恰好弥补了剧情缺少变化这一点。系统刚开始会根据玩家的选择把剧情分为很多阶段，然后把阅读篇目的顺序和恐怖等级调整为最适合玩家胃口的结构，所以最初不同的选择剧情体验是完全不同的。汉化版除了极少数图片未汉化外，其他部分均已完全汉化。



▲游戏画面的色调显得有些阴郁。

推荐给 喜欢看恐怖小说的人・喜欢恐怖AVG的玩家

NDS 卡坦岛（汉化版）

Catan

USM	TAB
汉化版	编号：3908

熟悉桌游的朋友肯定都知道《卡坦岛》，这款多人棋盘游戏凭借着丰富趣味性及思考策略性让众多玩家乐此不疲。游戏以大航海时代为背景，玩家将扮演一名拓荒者在无人岛上进行扩张，与对手争夺有限的生存空间。游戏开始，代表山脉、牧场、森林等地形的六角形图板被随机摆放在棋盘上，玩家需要选择一个位置建造自己的殖民地，根据每回合掷骰子的结果获得相应资源用于修路、建房等工程，而当某一类的资源出现紧缺时，玩家可以选择与对手进行资源交换，最先发展到规定胜利点数的人将成为赢家。当然，发展并不是一帆风顺的，游戏中强盗等不确定因素让玩家之间的竞争充满了变数。除了单人模式外，本作还支持玩家多人联机游戏。



▶运气好的玩家掷骰子会获得相对较多的资源。

推荐给 喜欢桌面益智游戏的玩家

PSP 跨越真实 携带版（汉化版）

リアルロデ ポータブル

角川书店	AVG
汉化版	容量：约650MB

本作是2008年12月在PS2上推出的同名恋爱AVG的移植强化版。游戏是一款女性向的恋爱AVG，并加入了一些SLG元素。本作的故事以女高中生妮娜为主角，讲述了她进入游戏世界与憧憬的角色们展开冒险和恋爱的故事。整个游戏包含冒险、地图和策略三个部分，在冒险和策略部分里，玩家可以发展游戏的剧情并对角色展开训练，提升各项能力。在闲暇之余玩家还可以前往帅哥们的房间玩耍增进好感度，当关系慢慢熟络后玩家就可以与帅哥们私下进行约会了。在地图部分玩家会与帅哥一起并肩战斗，在战火中建立起彼此的信任，同时合理运用各种战术消灭怪物并最终打倒大魔王。本作在原作基础上新增“RodeClock”模式，玩家可以在此模式用喜欢的角色和背景音乐制作个性的时钟。



▲战斗中女主角被美少男们簇拥保护。

推荐给 喜欢美少男的玩家・女性向AVG爱好者

PSP 真・万兽之王 最终EX 无垢叹息、天冥灾祸

真・マスターオブモンスターズ Final EX 无垢なる叹き、天冥の灾祸

Systemsoft Alpha	SLG
日版	容量：约480MB

也许很多人没有想到曾经MD平台上的经典之作《万兽之王》近日在PSP平台推出了系列最新作。游戏继承了原作的特点，并与时俱进地在战斗系统中加入了许多新的战斗要素。故事围绕着蕴含巨大力量的“黄昏戒指”展开，玩家要率领魔兽军团与代表暗势力的各大领主进行决战。游戏刚开始主角和召唤到的魔兽都比较脆弱，一门心思的拼杀并不能换来最终的胜利，所以制定策略选择与哪些势力结盟或敌对是很重要的。当玩家的势力慢慢壮大后除了可以加固自己的城墙及升级战斗装备，还能更加自由地编制自己的魔兽队伍，设计精巧的角色培养系统和战术系统会让爱钻研战略的玩家感到兴奋。不过本作除了片头动画，游戏的画面可以说是相当寒碜，对画面有要求的玩家可能会大失所望。


▲不看介绍的话很难相信这是PSP的游戏画面。

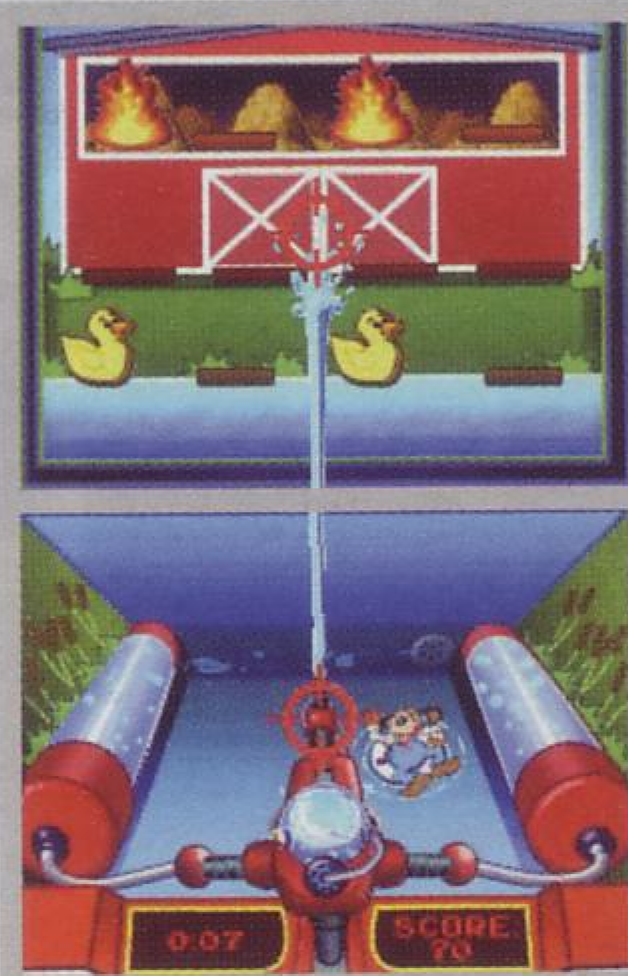
推荐给 喜欢高度策略性游戏的玩家

NDS 电玩生日派对

Chuck E. Cheese's Party Games

UFO Interactive	ETC
美版	编号：5176

炎热的天气容易让人烦闷，用像《电玩生日派对》这样不需要太费神的休闲游戏调节一下心情是不错的选择。本作是一款小游戏集合，采用了典型的美式卡通风格，画面色彩丰富，人物造型也十分夸张。游戏开始可以看到四个地点，首先玩家需要到“披萨厨房”做披萨换取金币，而游戏中做披萨的架势还蛮像那么一回事的，先利用触摸屏甩面饼，再在上面加上水果奶酪等丰富的佐料。玩家换到金币后就可以去街机厅体验各种小游戏了，这些小游戏大都充满了复古街机风格，比较容易让人产生怀念感。根据游戏的成绩玩家会得到相应数量的奖励券，而奖励券可以在领奖处换到各式各样的道具。让人比较遗憾的是该作小游戏数量并不算多，很多游戏也都似曾相识，耐玩度稍显不足。



▲瞄准好目标，水枪开射！

推荐给 喜欢休闲游戏的玩家·想在无聊时打发时间的人

一品短消息

PSP短消息

●Falcom出品，集结“《伊苏》系列”和“《空之轨迹》系列”人气角色的大乱斗游戏《伊苏VS空之轨迹 抉择·传说》在近日发布了汉化版。

●SCEJ出品，根据热门动漫《BLEACH》改编的FTG《BLEACH 灵魂升温7》在近日发布了官方中文版，推荐给喜欢原作的玩家。

●“《皇牌空战》系列”在PSP平台的第二作《皇牌空战X2 联合突击》在最近发售了日版和美版，空战模拟游戏爱好者不要错过本作。

●Square Enix出品，汇集“《FF》系列”角色和迪斯尼人气动画角色的《王国之心 梦中诞生》在近日发售了美版，对日语苦手的玩家不妨尝试该版。《掌机王SP》第128辑有本作的详细攻略。



NDS短消息

●由绘制《狼与香辛料》的著名插画家文仓十担当人设的文字AVG《最后的子弹》在近日发布了完全汉化版。

●葱娘的又一款同人作品《注视着你瞳里未来的歌谣》在近日汉化移植到了NDS平台，喜欢初音的玩家不妨一试。

●根据同名轻小说改编的文字AVG《学生会的一己之见 DS的学生会》在近日发布了汉化版，推荐给喜欢原作的玩家。



●MMV出品，《牧场物语 欢迎来到风之集市》在近日推出了美版。游戏的素质很高，和之前的《牧场》相比本作在各方面都有大幅度进化。

最近工作上的项目到了一个比较关键的时期，加班也逐渐多了起来。虽然自己在项目中犯了不少错误，走了不少弯路，不过也学到了很多东西。看着项目一点点的成形，心中的成就感还是很大的。

掌机王自由说

暑假已经过去，各位同学们也都开始了新的生活，那么作为玩家的各位，在这一个暑假里，有哪些人、哪些事、哪些游戏、哪些片段成为了你难忘的记忆？本辑收录的第一篇作品《织梦者》中的记忆，便是来自于GB时代的《塞尔达传说 梦见岛》，第二篇作品则是新近发售的素质颇高的《最后的战士》的简评。各位读者朋友，把你的感想、你的评论、你的故事……把所有属于你和游戏的一切值得记载的回忆，都化为文字来和大家一起分享吧。

栏目主持：马修

织梦者
——记忆中的梦见岛

文 伊一璇

17年前的6月，《塞尔达传说 梦见岛》承载着扭转GB颓势的重任来到这个世界，它给人们留下的不只是无穷的欢乐与泪水。如今，当悠扬的梦见岛之笛再度吹响，尘封的感动也随之开启。

织梦者

当年在SFC游戏与继任主机的开发中疲于奔命的宫本茂将GB版《塞尔达传说》的制作重任交给了情报开发部的一位新人——小泉欢晃，在小泉欢晃的带领下，情报开发部的工作人员们大胆放弃了传统的“魔王加农-三角力量-塞尔达公主”的传统模式，将故事发生的中心由海拉尔王国转移到一个全新的舞台——克荷林特岛上。并延续任天堂一贯以来为人所称道的细腻丰富和制作精良的游戏风格，尽量克服GB自身低下的硬件性能的弱点，在避免内容出现丝毫缩水的前提下，力求剧情深刻独特，传承“《塞尔达》系列”招牌的谜题设置精髓。于是，玩家们在手掌间也可体验到标准的8+1迷宫设置考验，在为谜题绞尽脑汁之余也不乏在商店趁老板不注意拿起那把最贵的弓撒腿就跑、或是狂砍母鸡15秒后引来一群铺天盖地的暴走鸡之类的趣味细节来调剂心情。当然还必须一提的经典桥段是当林克移动到画面边缘开始切换场景时按下SELECT键，使林克停留在场



本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

景边缘区域的神奇移动大法（是游戏BUG，后在《梦见岛DX》中被修正）。通过它，玩家甚至可以在游戏开始几分钟后就直奔最终BOSS！游戏设计者们百密一疏，却给玩家留下了无穷乐趣。

后来事实证明宫本茂的确慧眼识人，《梦见岛》凭借执笔者小泉欢晃拥有了甚至不输于同期家用机大作的深刻剧情，加上自身不俗的素质，不仅在日本本土反响热烈，取得叫好又叫座的佳绩，在海外斩获成就更是振奋人心，达到了300万套以上的销量！更重要的是，提到挽救GB，人们总是只想起神奇的《口袋妖怪》，殊不知也多亏了《梦见岛》这支强心剂，帮助GB撑过了《口袋妖怪》风暴爆发前的那几载艰难时光。

5年后，为GBC保驾护航的《梦见岛DX》（DX即豪华版之意）发售了。虽然主体内容与原作别无二致，但任天堂倾心打造的极致发挥GBC机能的彩色画面在当时令人们眼前一亮，提高了数倍的画质，再加上妙趣横生的12张纪念照片收集与隐藏迷宫追加等诚意要素，更完美地诠释了《梦见岛》。

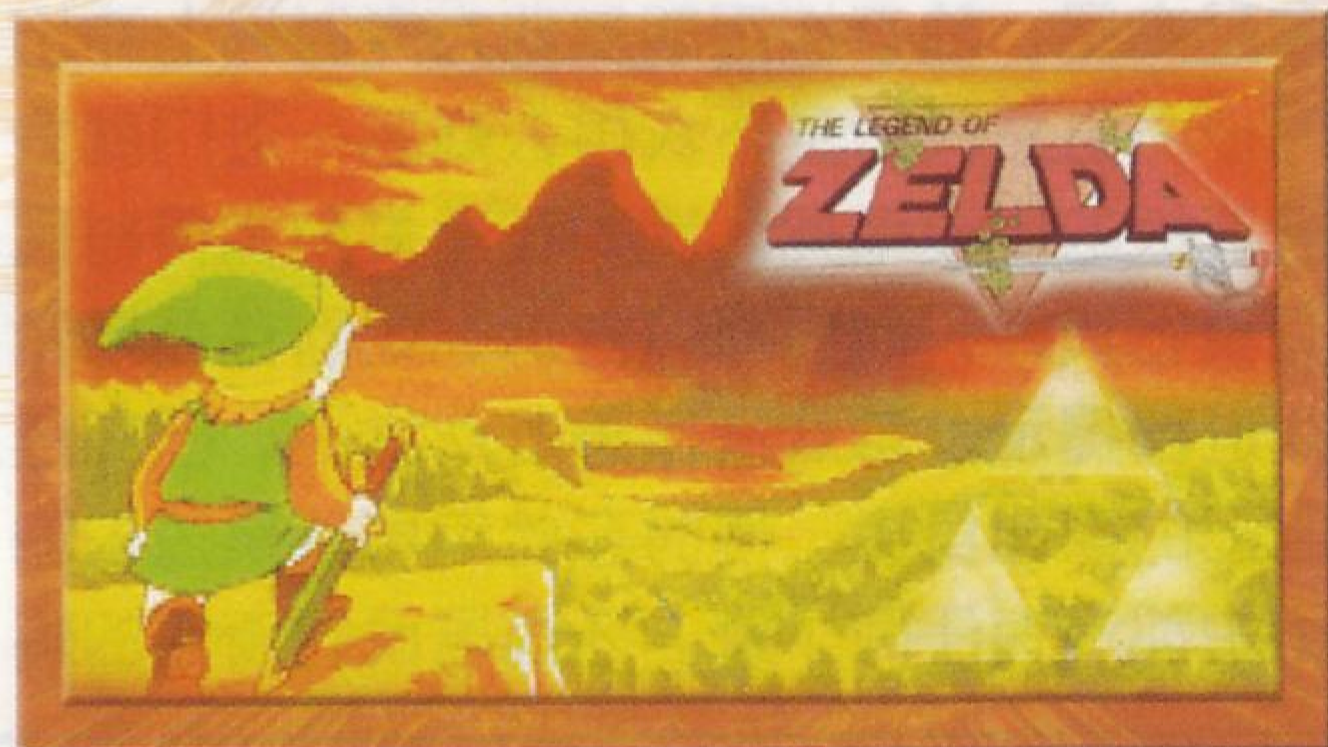
克荷林特岛的旅程

在完成了众神的三角力量的冒险后，林克外出独自旅行。但在某次海上航行中林克不幸遭遇暴风雨，一道闪电正中他的小船……苏醒后的林克发现自己来到了一个名叫克荷林特的岛屿，在岛屿最高处有一个巨大的神秘彩蛋。原来是少女玛琳将被海浪冲上岸的昏迷的他救回家。林克渐渐熟悉了周围的一切，当他在海边找回丢失的宝剑时，一只神秘的猫头鹰出现并告诉林克他是勇者，他的出现使魔物暴动，而勇者要离开这座岛就必须唤醒风之鱼。就这样，在猫头鹰的指引下勇者林克踏上了击败暴动的魔物以唤醒风之鱼之旅。林克闯洞穴、过沼泽、爬高山……踏平了八大迷宫，打败八个BOSS后终于集齐了唤醒风之鱼所必须的八大乐器。



在艰辛的冒险旅途中，林克也为岛上居民们的友好与村子祥和氛围所感染，与这一切有了深厚的感情。但冒险依旧在继续，打败最终BOSS梦魔后，林克吹响《风之鱼之歌》，风之鱼终于苏醒。“梦总是会醒的，我醒来后这个岛就会消失。但是对这个岛的记忆绝不会消失，你在什么时候，还会想起这里。这份记忆不正是真正的梦的世界吗？”风之鱼一语道破天机，原来梦见岛上的一切都只是风之鱼沉睡时的梦境，风之鱼苏醒后梦见岛就会消失。在最后的一幕，玛琳还在广场上吟咏着那首动听的《风之鱼之歌》，歌声还未散去人已渐渐消失……林克在天摇地动中晕倒，醒来后发现自己漂流在海上，远远眺望，梦见岛已经消失。这时，远处的天际似乎掠过一只巨大飞鱼的影子……（如果达成0死亡一命通关，结局会在显示完制作人列表后，伴随着悠扬的《风之鱼之歌》，天空的彼端出现玛琳的头像，最后会有制作组的感谢字幕。）

到了传说即将完结的时候才惊觉林克所扮演的角色居然是毁灭世界的魔王，魔物们反而成了守护世界的勇者。当看着玛琳面含微笑与梦见岛渐渐消失时，是否会化感激为憎恨当初给予我们前进目标的指路人猫头鹰呢？当想起林克和玛琳惟一在海滩单独的一



次“约会”时，玛琳吐出的那番真心话，是否会在嘴角挂上一弧凄美的苦笑呢？当囊中羞涩而去商店偷东西，或是在窗口偷窥到怪老伯的秘密，又或是带着玛琳“逛街”时不小心掉下井口等等无意间被拍下的照片，是否事后会一遍遍不住地去翻阅呢？当意识到正是自己亲手造成了克荷林特岛的消亡时，低落的心情应该怎样形容呢？是台风过境后一片荒草伏倒般辽阔的伤悲，还是棉花横亘在血管里绵钝的痛感？

风之鱼醒了，梦见岛也因此消失，事实直白残酷，没有任何分支可以选择让留恋这个世界的人们逃避。无论如何，这样令人深省的结局犹如刀刃，它给玩家造成的伤口最

终消失在皮肤上却溶解进心脏，化作心室壁上美好而繁复的花纹。还记得玛琳说过的话么："林克，总有一天你会离开这个岛……不管怎样……我明白……你是要离开的，但是不要忘了我，要是忘了我可不答应！"

旅行者手札

《梦见岛》的难度虽没有之后GBC上的《大地·时空之章》那般棘手，但也颇具挑战性。在当时信息通达度远没有今天这般发达的情况下，大多数玩家只能自己孤军奋战，在某个地方被卡个两三天是家常便饭。也正是在这部作品中，让我自入手GB以来真正体味到绞尽脑汁思考谜题的痛苦煎熬，以及成功破解谜题后的莫大欢欣满足，从此我踏上了坚定不移的《塞尔达》饭之路。但细数GBA时代至今的掌机"《塞尔达》系列"游戏，个人感觉没有哪一款的谜题的难度高低设置与合理性比得上《梦见岛》。

难以忘怀的还有许多许多。比如村子右下方房子里好玩的操纵铁爪抓东西游戏，铁爪落下的时机操纵的技巧颇有讲究。比如在商店面对昂贵的商品垂涎欲滴时可以选择拿起商品，趁老板面朝其他方向时马上冲出门……当然代价是下次再去商店一进门就会被老板的电波电死。比如在通关前觉得村民们莫名其妙，他们可以告诉你如何存盘与游戏进程提示、游戏操作等游戏常识，但却连自己的家园身世、何时在此定居或是过去的历史都没有任何了解。还有居民们奇怪的转生愿望：玛琳希望变成海鸥，动物村的动物们希望变成葡萄等。玩游戏的商店上面有一大片草地，用剑砍掉一部分草从而DIY出各种平面图案。还有任天堂明星乱入：从下水管道中伸出头的食人花、走来走去的酷栗宝状敌人、张大嘴巴的卡比、商店里的耀西玩偶、养着青蛙的理查德王子，有趣的是，如果直接用剑或其他攻击酷栗宝只会随机获取卢比，但如果装备羽毛像马里奥那样把它踩扁就可得到一颗心作为奖励，在危机重重的迷宫里这不失为一个补血的妙方……也正是这么多的趣味细节，构成了《梦见岛》这个让人流连忘返的奇妙世界。



一直以来我有一个梦想，希望《梦见岛》能在NDS上复刻。尽管它如同穹顶的繁星般遥不可及。

后记

高考结束后，终于拥有了充足的时间去做自己想做的事，当捧起尘封已久的GBA SP，当玛琳清远悠扬的歌声在耳畔再次响起，一幕幕灯下苦战的往事闪现眼前。白驹过隙，恍然间一梦七年，在此谨以简陋文笔记录下《梦见岛》曾经给予我的感动与思索，希望将来的《塞尔达》能够更加打动人心。

想要变强的心情，一如既往

——《最后的战士》简评

文 A9_amath

顺位、排名，当这些生硬的字眼和剑与魔法相互遮盖的时候，我仿佛又看见了从一片阳光走向另一片阳光的少年奋力奔跑，有的时候和青春有关的故事总是会让人觉得似曾相识，但即使这样依旧感动不已。因为日子总归回不来，成为少年只有一次，日子奔袭，回忆却停滞。所以主人公也早早向前迈步，用僵直的小手描画出天空的形状。现在，就此出发吧！

老卡的RPG

《最后的战士》虽然谈不上万众瞩目，但由于其为著名动作游戏Capcom所制作的RPG，以及出色的声优阵容和前期宣传，让众多玩家期盼不已。当然Capcom没有走传统回合制的老路，在系统上的设计并没有过多俗套，行动槽的设定虽然不是第一次在同类游戏中出现，但也与以往有所不同。行动槽(SP)存在一定上限并随着游戏逐渐推进而提升，不同

轻重攻击所消耗的SP不同，防御和恰时防御的引入使得战斗并不生硬，需要时刻集中精力。技能的使用也由SP和技能次数共同牵制，其学习则是要通过击败不同的排位战士而不是跟随等级获得，主动技能、被动技能丰富多样，各种增益让其组合颇具研究价值。当然，等级差异也能造成碾压和被碾压。这样的设置感觉和《恶魔城》有种默契，即等级过高，其实在某种程度上会削弱游戏的乐趣，合理运用技能达到低等级通关更会成为玩家挑战的焦点。防御槽结合四种战斗风格加入，双剑、笼手、轻重枪械、盾牌各有侧重，在对付不同敌人时多样自由，也基本不会出现因为选用战斗风格不同而导致难以继续下去。防御槽则使得玩家能够对爆发有着更加直观的感知，配合被动技能，大有濒死时奋力一搏和命垂一线的快感及紧张。比较可惜的是，必杀技的威力不尽如人意，全清所有技能点数的代价让其只能作为万不得已的终结技能，倒是相当一部分人物都存在特效画面，与其性格遥相呼应，毫不冗余。

最付诸理想的战士

游戏本身主线的流程不算长，大约20小时左右即可达到通关的目的，也没有特意的刷刷刷来延长时间，想要完美一些非常容易，支线任务不多且很快能根据便捷的提示跟随主线完成，迷宫不多也不重复，杂兵种类数量一般，后期能通过道具完全避开，再次压缩时间。而游戏的画面不过不失，人物建模场景构造都在完全可以接受的范围之内，关键点亦加入了CG。

排位系统算是发售前的噱头之一，在击败比自己排位高的对手能将排位对换，95000的基础数字更是让大家激动不已，实际上此系统并没有提供过多的自由度，基数只是个基数而已。总共可以挑战的排位战士有限，大多数是用来推动剧情的发展，不过不同排位战士间的数字差异基本符合能力的突跃，每一个排位战士可以说没有偷懒，专属技能专属建模不同风格非常厚道，这种设定也好理解，以自由为卖点的游戏从来不乏相对限制，所幸玩家不需要花时间刻意提升自己的等级。

故事本身没有什么悬疑的戏份和复杂不清的人物关系，大致上中规中矩而结局颇为新颖，有头有脸的人物在这样一个长度流程下还算不少，很多也勾画得有棱有角。吉格开始的不苟言笑不懂表达感情，到最终真心微笑；从不谙世事、头顶大大的95001，到第一次目睹七骑士时耀眼的个位数。排位的线索很好地伴随了玩家整个故事，我们跟着那个少年看着0～9这十个数字来回组合。在某个宽大臂膀抱紧画面中玩家的刹那，当数字熟练地跳到了最后一个数字1时，我想到了爬上山坡却最终和父亲横躺冰原的墨镜男，想到了独自坚守遗迹的战极……和《CCFF Ⅶ》中扎克斯逐渐模糊的记忆相似，游戏中小小的细节贯穿下来所形成的习惯更像是为了瞬间的感叹和释然，我们一起经历了，我们一同努力了，希望不要成为最后的战士，而是成为最付诸理想的战士！

一些展望

在未接触游戏之前，远藤绫、中村悠一、井上麻里奈、福山润、关智一……单是这些壮观的声优阵容，加上可观的人设和大力的宣传就足以让不少人激动不已，实际游戏中声优们的出色表演相信也给各位留下了深刻的印象。游戏配乐更注重气氛的渲染和烘托，即有闲暇时慵懒悠闲的调子，也有各种在关键时刻紧凑有力的BGM，亦不乏七骑士一役中大气磅礴之曲，用当下流行的话说说，那就是太给力了。依稀记得有不少玩家表示连续奋战多时后通关，大有意犹未尽之感，甚至有的战斗风格还没怎么接触，虽然Capcom准备好了真·七骑士的高难度对决，但明显还不足以弥补略微短促的整体主线。这里也再次希望《最后的战士》的续作流程能在不失紧凑的氛围下能有所延长、自由度适时增加、支线任务独立性丰富程度进一步扩充、将排位战士模式真正延展甚至以不同形式来表现、枪械类盾牌类战斗风格出现后能尽快地展现其特别、迷宫变成真正的迷宫、加入玩家之间对战系统、加入规则系统限定出招之类的有趣设定……当然只是希望。整体上本作流畅而一气呵成，简洁又有章法，可以说拿捏得颇为得体，少有敷衍，作为夏日假期清爽作品表现不俗，在大作林立的如今，《最后的战士》拥有了属于自己的特色。



玩家点评





NDS 洛克人ZERO合集

◆厂商：Capcom◆类型：ACT

评论人 影翼火 评分 8

“《洛克人》系列”大部分作品都是硬派ACT，“《ZERO》系列”也不例外，GBA上的4部均很优秀，每一作都在不停地完善，本作是一款“完美移植”的合集，将“《ZERO》系列”4部作品完整的搬了过来，连分辨率都没变，只是根据NDS的机能做了轻微的调整，但要仔细观察才看得出来。除了系列4部作品的完整移植，本作增加的精美插图以及整合的简单模式等，均体现收藏价值的精髓所在。

简单模式其实就是每作达成100%完成度后出现的究极模式，一开始便全电子精灵、武器全满、搓招等，而为了让大家更好地了解赤色英雄ZERO的传奇故事，这个模式将4作整合到了一起，而且必须按照顺序来玩，中间无法停顿，惟一感到不适的就是只能有一个存档。当然，分开部分还是有的，存档也各自独立，总之，本作让你一口气就能体验到4部优秀的《洛克人》作品，绝对具有收藏价值。





本作属于核心向的收藏游戏，老玩家可当作收藏怀旧之用，而新玩家则能以全新的方式来享受“《ZERO》系列”，即使动作游戏苦手也没事，大家一起感受这位赤色英雄的传说吧！

PSP 战场的女武神2 高卢王立士官学校

◆厂商：SEGA◆类型：S·RPG

评论人 马赛克 评分 8

开场的精美CG过后便正式进入游戏，游戏的主菜单很简洁。本作所有内容，包括流程的推进、武器的更换、人员的调动，都是在校园大地图上进行，看起来一目了然，十分方便。流程方面，本作按照任务推动的方式进行，每个月必须进行完几个必要任务后才出现剧情任务，而任务内容上大都限制必须在限定回合之内且士气不得降为0，很有紧张与急迫感。操作上，本作保留了前作的风格，采用策略与动作结合的系统，战棋模式下玩家需要考虑行动点数和出击人员的多少来有效进行人员的调配；动作模式下，玩家则要像FPS一样操纵角色进行攻击、补给等行动，不同兵种之间的差异也加强了游戏的策略性。剧情中前作的相关人物客串登场，让玩过前作的同学增加了亲切感。画风则继承了前作的铅笔画风格，虽然看起来还是有些简陋，但也不影响游戏性。

总的来说，作为一款S·RPG，本作的表现不错，但剧情方面也没有达到前作的高度，显得有些呆板与俗套，推荐给热爱战棋类游戏的PSP玩家。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在590～610之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

动物也疯狂

笑侃掌机游戏十大另类危险物种



说起现实中哪些动物最凶猛最危险，大家往往第一想到的就是老虎狮子之类，而要说起游戏世界中哪些动物最危险，那些经验丰富的猎人或宅男宅女们一定会脱口而出的喊上一句『轰龙、麒麟、九尾、大蛇』等等之类的神兽。然而事实真的是这样吗？就象古龙先生在《三少爷的剑》一书中所写的『最危险的地方就是最安全的』这句话一样，一些看起来温顺可爱、对人言听计从、百依百顺的乖巧型萌动物，它们身上所散发出来的危险气息，完全不亚于轰龙之流。下面就让我们一起走进『动物也疯狂』的世界，去探索游戏世界10大另类危险物种。

文 李杰&马修 编 马修 美编 澄香



猫 艾鲁猫

登场游戏
怪物猎人携带版 2nd G



猫被人类驯化已经有3500年的历史，现在，猫成为了全世界家庭中极为广泛的宠物，猫猫不仅在现实生活中深得世人宠爱，在游戏世界中也是人气爆棚，它们在游戏世界中的表现绝不含糊，称得上可圈可点，其中最值得一说的就是“《怪物猎人》系列”中的猫了。

艾鲁猫，作为“《怪物猎人》系列”的招牌吉祥物。既有着Hello Kitty的萌系外表，又有着加菲猫的疯狂一面，当真是既可爱又危险。回想在《MHP》和《MHP2》奋斗的年代，小弟身为超级菜鸟猎人曾无数次屈服在4星野猪王的暴牙之下。然而到了《MHP2G》，同为菜鸟的本人竟然也能轻松猎杀七星红电龙这样的高级变态怪物了，原因不是别的，就是因为多了艾鲁猫。

俗话说的好“人猫搭配，狩猎不累”。虽然仅仅是多了一只战斗猫，但这一只小小的猫足以改变象吾辈菜鸟猎人的狩猎命运，每当危险慢慢靠近，我总是会选择将可怜的艾鲁猫顶



在前面一把举起投掷出去，自己则摆出一副理所当然猫在后面保命的POSE：“上吧，勇敢的小猫，快去创造奇迹吧！”（国语版《EVA》神曲的音乐缓缓响起，身后投射过来无数爱猫人士鄙视的目光）。每次艾鲁猫也总是能不辜负我的深切期望，虽然期间可怜的猫猫无数次被红电龙电到猫毛根根竖起、被轰龙撞到飞起30多米后又重重地而发出惨叫倒地，但最后总能完美地完成任务。而也只有在此时，我才会对这只小猫产生由衷的佩服和一丝羡慕，话说身穿全身强化麒麟装的本人，尚且经不起电龙两下电击，而这只身材如此瘦小的猫猫竟然可以身中电龙无数次电击依然战立不倒，最多也就是没血了钻到地下去补血，在下面自动回满血后又上来投入战斗了，此等强悍回复能力实在另人汗颜。

不过出来混迟早要还的。由于我经常将艾鲁猫当成肉盾来使用，终于在某年某月的某一天，遭报应了。话说那一天，天是蓝的，云是白的，我带着小猫去征战火龙一家，被抽了、中毒了、气绝了……血减到剩下那么一丝丝时，英勇的猫猫出现了，二话没说冲着我的头一锤砸下，然后更英勇的猫猫推着小车把我带回营地了……故意的，绝对是故意的！不仅如此，《2G》中更有那经常扔桶不分敌我、连主人都被炸飞的无间猫，以及时常时不时做出有毒料理的厨房猫，各种猫的举止之疯狂、行为之诡计，实在令人震惊。此等强悍的作战实力配合无敌的恢复能力以及丰富的猫技能，看来倘若以后的续作中此猫再这样强悍下去，那么《怪物猎人》改名为《怪物猎猫》也只是时间问题了。





鸡 复仇鸡

登场游戏
《塞尔达传说》系列



鸡是人类饲养最普遍的家禽，其驯化历史至少已有4000多年。在中国古代鸡被当时的人们看成是一种身世不凡的灵禽，甚至被看成是能辟邪镇妖的神兽。南朝宗懔撰《荆楚岁时记》中记载："正月一日，贴画鸡户上，悬苇索于其上，插桃符其傍，百鬼畏之。"说的就是当时的风俗：除了挂纬绳、插桃符，还贴画着鸡的画来使"百鬼畏惧"，可见在古时鸡在人们心目中的地位。



■早期的游戏中，鸡往往以这个形象登场……

也不知道是不是游戏制作者对鸡显赫的身世背景早有了解，还是巧合。在与现实一墙相隔的游戏世界中，鸡所占的地位也是非常崇高的。虽然可能鸡在游戏中出场的机会不是很多，但几乎每一次出场都是异常的精彩或者非常重要，给人留下深刻的印象。90年代接触游戏的老玩家们对鸡的印象可能最多的就是Capcom的大型街机游戏《吞食天地Ⅱ》或者《惩罚者》中的回复道具。也就是从那个时候起，鸡或者说烧鸡、烤鸡、炸鸡啥的，几乎就成了大量回复HP的专用食品，鸡虽然成为了我们眼中弱势群体的杯具代表，但其受欢迎程度却是至高无上的。

而在《塞尔达传说》中，原本只以食物形态作为回复道具的鸡，地位一下提升了好几个档次，甚至是被推上了神坛。话说"《塞尔达》系列"的主角林克有一个缺点——人太老实了，从小就老实以至于在小孩子的时候就被人家戴了绿帽子。（宫本茂大叔乱入：当初给林克设计绿帽子只想是用绿色凸显林克的活泼，谁知道中国还有这么多讲究……）

林克虽然老实，但扮演林克的玩家可不一定老实，砍狗，被咬了；砍鸡，不仅没事还一



边咕咕叫一边跑，继续砍，砍到林克气喘吁吁面红耳赤，而此鸡非但没有一点受伤，反倒气定神闲犹如神灵附体，本以为这样就完了，可这只鸡竟然会放大招——从四面八方召唤出无数只鸡来群殴，这下林克不死也得重伤。

虽然笔者玩游戏的时间不算太长，通关的游戏也不算很多，但也实在也想不出除了"《塞尔达》系列"外，还有哪款游戏中的NPC动物可以直接弄死主角。正因为这只小心眼的鸡恐怖到能杀人，因此有人将游戏之外的更多热情投向了鸡的身上。据说在国外甚至有人为了研究如何杀死这只该死的鸡而专门组建了相关的论坛和网站……能受到如此关注，称其为最强NPC亦不为过。





猴 比波猴

登场游戏
《捉猴》系列

猴子作为动物界的聪明动物之一，在游戏世中的登场也是屡见不鲜。说起以猴子为原形的经典游戏形象，一般大家最早想到的都是四大名著之一《西游记》中的孙大圣了。纵观在大圣登场的游戏中，无论是在格斗游戏还是在Koei的“《无双》系列”里，这只猴子都强得一塌糊涂。然而看到这里就将孙悟空定性为史上最危险、最强悍、最难以对付的猴子的话，那么你就会发现你对猴子的认识还是非常肤浅的。因为在下面，我们将会给大家隆重介绍一只更危险、更残忍、具有高度智慧，且无所不能的猴子，它就是SCE代表性动物之一——比波猴。



电影《人猿星球》中残忍凶暴又狡猾的猴子们令人印象深刻。而游戏世界里竟然也有这么一群立志将人类踩在脚底下意图建立自己政权的猴子。如果不是接触到“《捉猴》系列”的话，大家估计很难会将这种全身毛茸茸的可爱小家伙和“毁灭世界”四个字联系起来。比波猴，在他们看似傻忽忽的外表下面，都隐藏着非常危险的本性。而说比波猴是史上最危险最强悍最狡猾最难以对付的猴子，原因有三，下面我们逐一说明。



一、高智商。众所周知，猴子作为极具灵性的动物，本来智商就很高，又在某年某月的某一天接受了Dr博士的成长光线的照射，使得猴脑变异瞬间进化，智商远超人类。高智商再加上擅耍阴谋诡计的坏性格，于是我们不禁感叹，为什么我们可怜的主角小翔、小光、夏美他们一会被时光机折腾回过去，一会又被缩小机折腾成迷你人的悲哀了。

二、勤奋爱学习。有句俗话叫做“知识改变命运”，作为一只企图统治人类的猴子，比波猴显然也知道这个道理，于是，为了弥补猴脑与人脑先天上的不足（虽然猴老大的脑子由于Dr博士的进化光进化了，可是小弟们没进化啊），在PSP上的《比波猴学园2》中大家可以









看到想要征服世界的比波猴，为了实现征服世界的愿望，努力学习刻苦奋斗，力争通过严格的考验达到好成绩、最终完成世界一统的传奇立志故事。看到一只小小的比波猴为了实现心中的宏伟志向尚能如此勤奋，笔者不禁慨叹：“做人若如比波猴，天下唾手可得也。”

三、积极练胆。拥有好的脑子和丰富的知识，还是不足以代替人类统治地球，比波猴也深知这一点，于是在PSP上的《捉猴啦 比波猴赛车》中，比波猴又化身成为赛车手，在电光火石的飞驰中试练自己的猴胆。大家可以试想一下同时具备了高智商、爱学习而且又有着胆大性格的比波猴，无论从哪一方面来看都足以啸傲江湖一统山林了。没想到啊，看起来完全人畜无害的比波猴竟然这么危险，真是“真猴不露相，露相不真猴”。

企鹅

普利尼

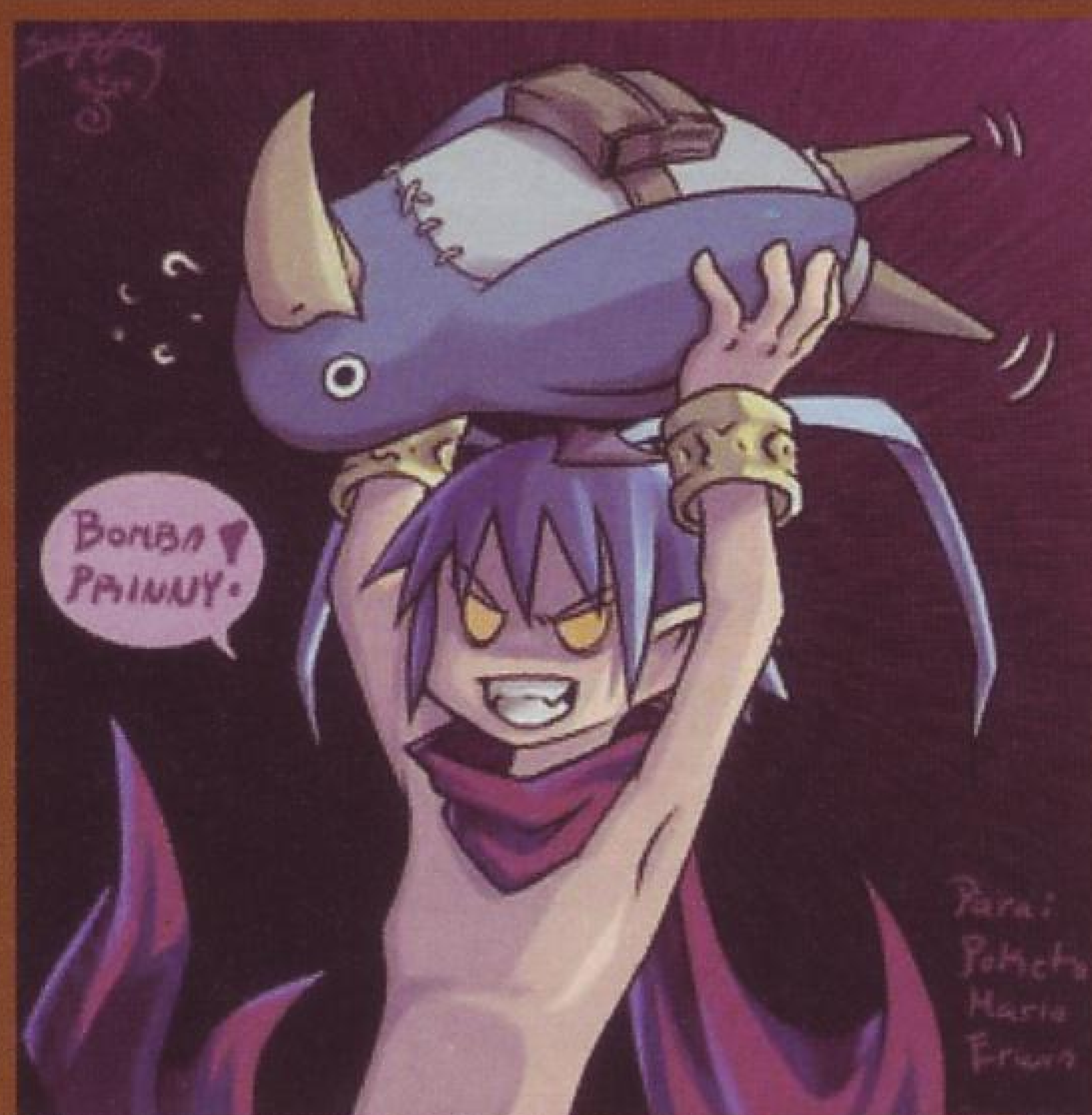
登场游戏

《魔界战记》系列



说过了猫、鸡和猴子的危险性之后，我们接下来再来说说企鹅这种危险的动物。说企鹅也很危险，可能大家马上就会有不同的意见。毕竟一说起企鹅这种动物通常马上就会浮现出憨厚可爱的形象——但这是现实中的企鹅，游戏中可不一







一群普利尼，战斗的时候扔来扔去……

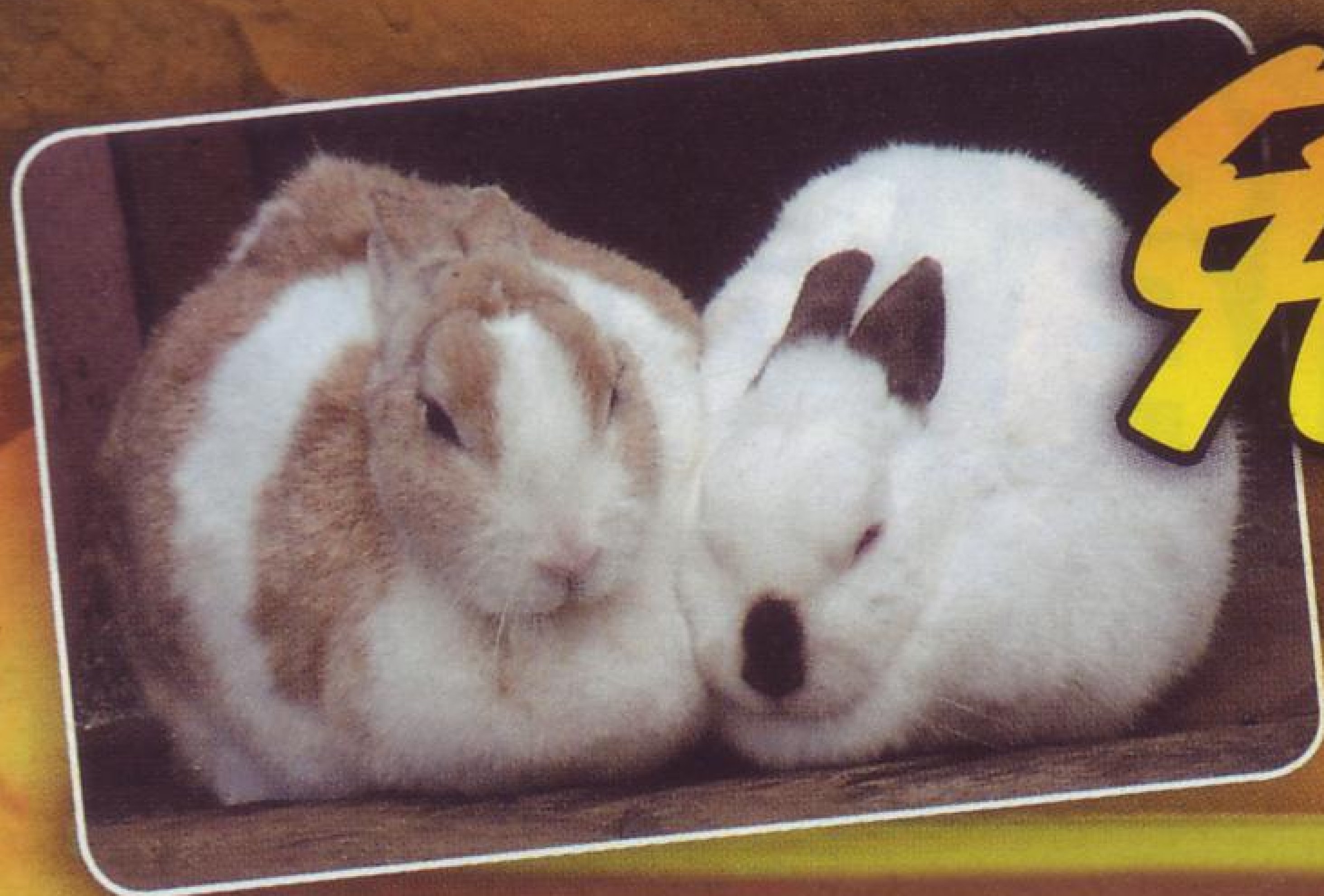
而作为一只在魔界中最低级最没有杀伤力的魔物，普利尼竟然最后秒杀了号称魔界女恶魔、连魔王拉哈鲁都对其没辙的自己的BOSS艾多娜，这实在令人吃惊和汗颜——在《普利尼2 晓之内裤大作战》中，当玩家操纵着主角小普一路厮杀最终来到最终BOSS处后，发现这次的最终BOSS不再是像前作中的料理机器人什么的怪物，竟然是自己的老板魔女艾多娜！虽然BOSS是自己的老板，但我们的主角小普同学在面对旧主的时候可是一点都有没手软，又是刀砍又是炸弹，最终把自己的老板都给KO了。由此可见，即便是被认为最弱小的动物，在面对绝境时候所迸发出的潜力还是非常恐怖的。

样哦。

《魔界战记》中的普利尼虽然外表看起来是一只企鹅，但实际上里面则是装着罪人的灵魂，在人间犯下的重大罪过必须死后在魔界经由工作来偿还，积攒满一定数额的钱，才能得以升天。普利尼们随着《普利尼大作战 我做主人公可以吗》以及《普利尼大作战2 晓之内裤大作战》这一系列以它作为主角的游戏的陆续推出，而在PSP上人气剧增。

虽然在“《魔界战记》系列”中普利尼被标榜为“史上最弱”的魔物，在《普利尼大作战》中被标榜为“史上最弱”的主人公。但是从它无论何时都异常坚毅的目光以及从不离身的两把大刀就可以看出，这种评价是完全没有根据的。先不说它的实际攻击力如何，就说将它举起投掷出去后就会产生强烈爆炸（自爆）这一点，就足以看出这只企鹅有多么的危险——庆幸现实生活中没有这样危险的动物吧，要不然打仗都不用制造炮弹了，直接饲养





兔子 疯兔

登场游戏

《疯兔危机》系列

接下来要说的，是咱们地球又被侵略被征服了。事情说起来俗套，侵略者却很新鲜，因为这次侵略地球的，竟然是一群兔子。

咱们的地球有丰富的植被以及空气资源、水资源，美丽又非常适合生存，但东西好总会担心被人觊觎，于是在艺术作品中我们的地球不止一次被各种各样的外星势力、地下军团乃至野心家给占领，他们或拥有让平常地球人无能为力的生命力，或拥有领先地球几亿年的科技力量，被占领后，人类或成为奴隶或干脆遭到屠杀，这时一些拯救地球的勇士出现了……地球遭受高科技外星或智能生物入侵的题材相当受欢迎，大概也是人类的危机意识所致吧。面对如此高科技、高智商的对手，人类束手无策也是情有可原，但如今兔子给征服，实在有些说不过去。



印象中的兔子无不是温柔乖顺的，但这帮兔子可不一样，白白胖胖但模样极其龌龊：凸着眼睛，张着大嘴露出大豁牙，举止疯狂且声音嚣张。而就是这样一群猥琐的兔子，竟然把世界给占领了……兔子占领世界后对世界的原主人的态度就是奴役化，他们当贵族当大爷，人类当奴才，健壮的还被拉角斗场去当角斗士。雷曼就是这样一个（雷曼貌似也不是人类），但雷曼是很聪明，将这些高高在上的兔子老爷们玩得团团转。而在2代里，兔子们更是玩了次究极COS（其实是说被COS），游戏里，这些据说是征服者的兔子们会被打扮成牛仔、武士、格斗家，在办公室、橄榄球场、酒吧等各处地方被耍得团团转……折腾了四代，这些兔子们忽然想家了，而这些看起来明显是地球土著的家伙，竟然自认为是月球居民，于是开始了艰难的回家之路。

这些兔子也确实能疯能闹腾，但怎么看怎么都像是在被人耍着玩的，几款《疯兔危机》玩下来，相信每个人都会有疑问：这真的是占领世界么？怎么看怎么都像是被人逗着玩啊，难不成……这就是兔子们自以为占领世界、实则仍然没改变宠物身分在YY？末了不知道谁开个玩笑，这帮疯疯癫癫的兔子还真就奔月球去了……作为占领世界的征服者，这群兔子的实力实在是不怎么样；但作为动物，其疯狂实在是让人觉得又汗颜又可爱。







刺猬 索尼克

登场游戏
《索尼克》系列



说完兔子说刺猬，刺猬给我们的印象就是悠闲，胖胖的、慢慢的、笨笨的，碰到危险蜷成一团，全身的刺根根向外，一般的食肉动物还真无从下口。刺猬的这个特性使得这种动物在艺术作品里的加工余地不大，基本都和现实中一样被动，比较著名的是“狐狸吃刺猬”的典故，大致说的就是不要往刺上撞而是寻找其弱点。

不过索尼克是一只与众不同的刺猬，精干的体型、风一般的速度以及一往无前的主动，让这个刺猬一下成为了英雄。索尼克的刺猬身高1米，重70斤——这体格在人类里绝对算矮子，但别忘了，索尼克可是个刺猬，这个身高和重量级那绝对是巨形的。有了这么大的体型，加上一身尖刺，再加上速度，这就给索尼克同学提供了横冲直撞的身体条件，就是壮汉面对高速冲来的一个刺球也不敢正面迎战。那么索尼克的速度到底有多快？据说他的平常速度为262米/秒，最快速度则是408米/秒，这平均速度相当于音速了，难怪有“音速刺猬”的绰号。



▲蛋头博士的造型……真那啥。

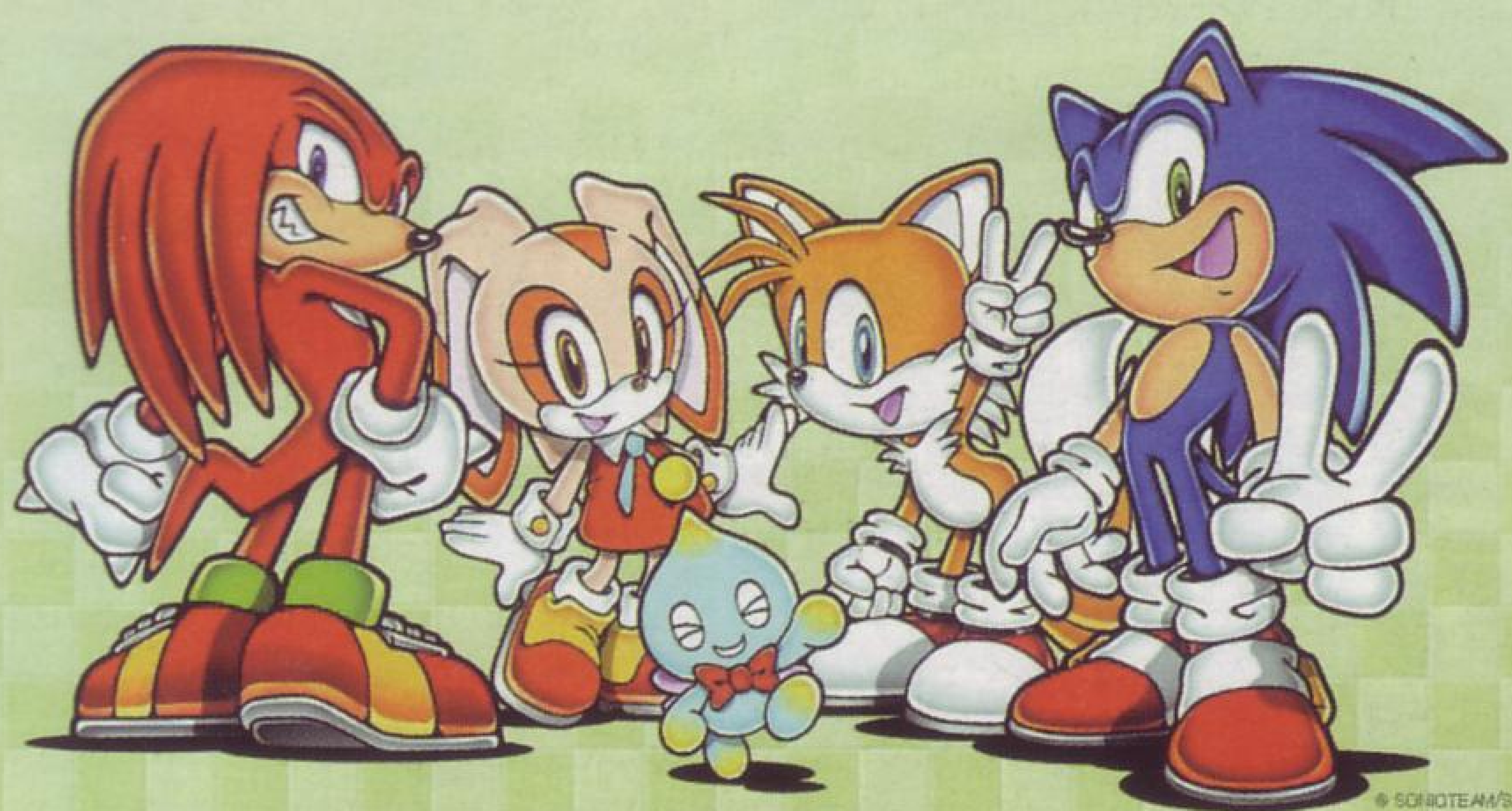
这个高大敏捷且脾气不大好的刺猬诞生于圣诞岛，也不知道是游玩还是某次横冲直撞，总之有一天索尼克来到了南岛，结果遇上了长腿大肚子的蛋头博士。蛋头博士正打算统治世界呢，被这么一位误打误撞的愣头青给撞着了，按照恶人的惯例自然是灭口，结果索尼克的不幸、或者说蛋头博士的不幸就开始了。

作为掌握高科技的野心家，蛋头博士自然是有点杂兵狗腿子的，但面对这么一个以横冲直撞为乐的大个刺猬就都不堪一击了，即使某下索尼克失误中了招，也顶多是全身金环掉了一地，而只要有金环在，索尼克就是彻头彻尾的不死身。

大概是觉得蛋头博士这里可以随意横冲直撞，挺合索尼克口味的，于是索尼克干脆就留下不走了，高兴了就在岛里铆足了



▲索尼克的NDS大冒险。


■索尼克和他的伙伴们。

冲，反正撞坏任何东西都不用赔；累了找个地方休息，蛋头博士那些杂兵躲还来不及哪还敢去主动上门叨扰？

不仅如此，在疯狂又快乐的横冲直撞生活中，索尼克还结交了狐狸泰尔斯、针鼹纳克鲁斯以及同是刺猬的暗影等一干把兄弟，还有女生刺猬艾咪向其示爱……总之，索尼克是生活得极其滋润，要娱乐有娱乐，要朋友有朋友，要妹子有妹子，虽然蛋头博士叫苦不迭，但谁让他总妄想征服世界呢，活该。



老鼠 皮卡丘

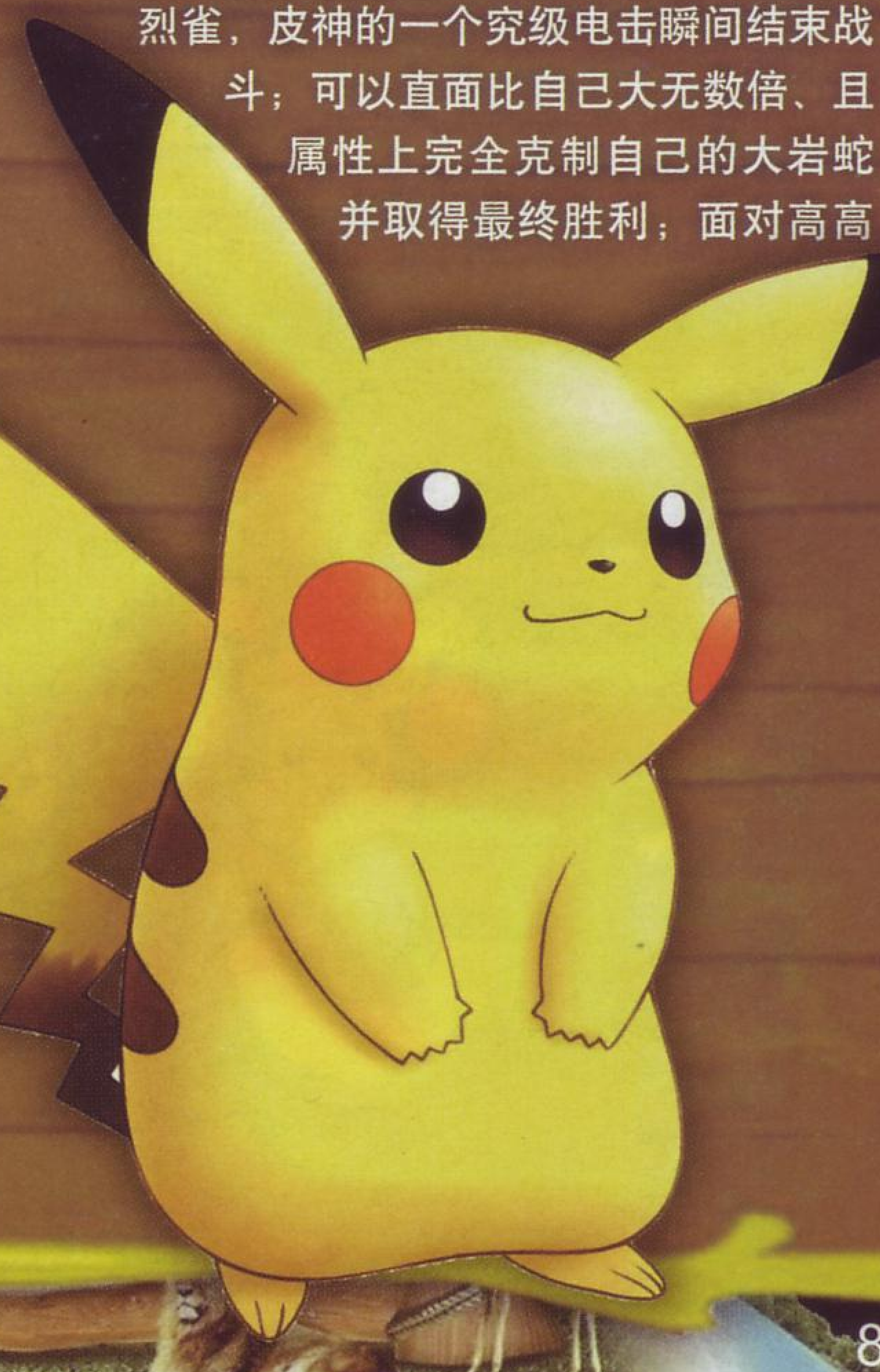
登场游戏

《口袋妖怪》系列

接下来是皮卡丘，图鉴中对皮卡丘的介绍是电气老鼠，一身黄色，长耳朵无啮齿，两个电颊可以发出威力惊人的高压电，站立高度为40厘米高——现实中若见到这么大的老鼠，那绝对是硕鼠了。但艺术题材中老鼠的负面形象并不多，印象中除了部分国产儿童向艺术作品里有个把的坏老鼠，大都是可爱的或者聪明的或者正义的，如《猫和老鼠》里的小老鼠杰瑞，《忍者神龟》里的斯普林特老师以及大名鼎鼎的、整个动画业的祖师爷米老鼠。而作为后起之秀，皮卡丘这个黄色的电气老鼠也早已名声大振，与同族的老牌明星米老鼠分庭抗礼了。

皮卡丘最开始在《红·绿》中登场时只是常磐森林中比较稀有的口袋妖怪，很多时候玩家直接过了森林就错过了与这种电气老鼠的邂逅。而且初代电系就不乏顽皮弹、三合一磁怪、电击兽乃至闪电鸟这些狠家伙，玩家也不愁缺电系这一门。但是到了动画里，红绿蓝御三家人气相当，让谁当一号口袋妖怪都得罪另两个主角的粉丝，于是制作方索性玩个绝的——三个谁也别当，让皮卡丘来，于是任天堂的新星诞生了。这个小不点可以发出惊天动地的超级电击，让捕捉强力口袋妖怪的火箭队三人组又爱又恨，为了得到皮卡丘不惜走遍天涯海角、也不惜一次次被电飞变成星星——因为这等实力，也为了区别其他皮卡丘，这只外表普通但潜力惊人的皮卡丘被FANS亲切地称呼为皮神。

皮神到底有多神？暴雨中面对铺天盖地的烈雀，皮神的一个究级电击瞬间结束战斗；可以直面比自己大无数倍、且属性上完全克制自己的大岩蛇并取得最终胜利；面对高高





■初出道的皮卡丘的超级夸张的大作战。

在上位列仙班的神兽级口袋妖怪，翻脸了也是照打不误……以上只是在战斗中，战斗外皮神的发展也是很全面的，比如会玩变脸，还参加过选美大赛、全能大赛，虽然没像战斗中表现得那么出色，但这些也足以说明皮神是多才多艺的。

如果仅仅是这些，皮卡丘还不足以能称之为皮神，厉害的是，作为纯电系口袋妖怪，皮卡丘中还不乏掌握了冲浪技能的特殊皮卡丘，你放岩石系、地系天敌是吧？皮神一个水系大招冲浪就给解决了；在《心金・灵银》的计步器关卡黄色森林里，更有会飞天的皮卡丘，虽然飞行方式是《口袋妖怪冲刺》里那样绑气球飞行，但这能下水、能飞天电击又如此强还有专用道具电珠让攻击翻倍，只能说这皮卡丘发展得太全面了。

而且作为口袋妖怪，皮神很有个性，不呆在精灵球里，而是跟着小智一起溜达，走累了干脆直接趴小智脑袋上休息。在进化这一口袋妖怪外形改变又实力大增的大事上，皮神坚决不进化，输给强大的雷丘？没事，有的是方法打败它！而宅心仁厚的小智也就顺着它了——大不了就输了呗，何况皮神还是潜力巨大的。在动画中皮神那有如开金手指的实力自然让人放心，但到游戏中对玩家可就未必是这么回事了。《口袋妖怪　黄》里面，作为主角的皮神一开始那绝对是主力，但随着游戏进行，作为未进化体的皮神的实力就有些捉襟见肘了，要知道，那个时候可没有电珠这种逆天道具让皮神攻击翻倍的。好不容易弄到了雷之石，打算让它进化，没想到也和动画里一样拒不进化。好吧，惹不起咱躲成吗？你拒不进化那就把地方让给其他厉害的家伙，去电脑箱里风吹不着雨淋不着安心享福好了，结果放进电脑箱一阵悲哀的抱怨，等过一阵取出来，好感度没了，跟它说话都不理……玩家也是慈悲为怀的，这么一个通人性的小伙伴受了这么大委屈自然是不忍心，于是重新带在身上，能打就打，不能打您就跟着溜达，好歹一路上主角不至于太孤单。受皮神影响，到了现在，动画里的圆企鹅也不进精灵球了，《心金・灵银》里队伍中第一个口袋妖怪也全都不呆在精灵球里而跟在身后了——都是这疯狂的电气老鼠给“带坏”的啊。



▲《口袋妖怪　黄》中皮卡丘跟在主角身后。



▲《心金・灵银》中位置第一的口袋妖怪都会跟在身后。



▶《光之轨迹》里身后跟着的就更夸张了……



小恐龙 耀西

登场游戏

《马里奥》系列



恐龙是很久很久以前地球上的霸者，天上飞的、水里游的、体大如山的、甲坚如岩的、凶猛强悍的……比前面那皮神不知道要牛多少倍，但大恐龙不可爱，因此不收录进本辑专题。当然了，可爱的恐龙还是有的，那就是出现在人类时代中的小恐龙，而这些小小可爱的家伙，往往作为人们的坐骑出现。像“《冒险岛》系列”里，穿越到原始社会的高桥名人就借助各种小恐龙的力量斩妖除魔。然而这些小恐龙的本领都是比较固定、或者说比较原始，比起小恐龙耀西，还是差那么一点的。



耀西是“《超级马里奥》系列”中的常客，一旦骑上耀西，首先就能多挨下攻击。耀西家族的攻击方式并非像《冒险岛》里的同类那样吐火扔炸弹，而是就地取材，吞下一个敌人，再当弹药发射出去把另一个敌人干掉。而这并非是耀西家族的惟一攻击方式，事实上，在马里奥兄弟还是婴儿时，营救他们的耀西恐龙们就已经会用“蛋”来进行攻击了——这个蛋之所以加双引号，是因为耀西的蛋实在和我们平常所说的卵生动物的蛋不一样，吞下一个敌人，“啵”的一声就从后边冒出一个蛋来，这个蛋不会被耀西扔地上不管，而是拖着走，可以拖成一长排，看到不爽的可以直接把蛋甩出去砸人，而且距离非常有保证，即使是飞在高空的乌龟们也照样会被打到。说起来，吃下肚去、又从后面挤出来，这……真的是蛋么？更牛的是，耀西小恐龙还会变身！可以变成直升飞机飞天天空，可以变成潜艇潜入水中，还可以变身为钻地车行走于地下。

除了冒险外，耀西恐龙还是很棒的赛车手，在《马里奥赛车》中，耀西可能不是最容易上手的，但一旦熟悉操作，耀西绝对是拿大奖的热门，《马里奥赛车》Wi-Fi比赛中耀西的高使用率，足见其赛车水平不在其战斗能力之下。



▶耀西再加把劲，马上就超过那个闪电胡子了！

浣熊 汤姆·诺克



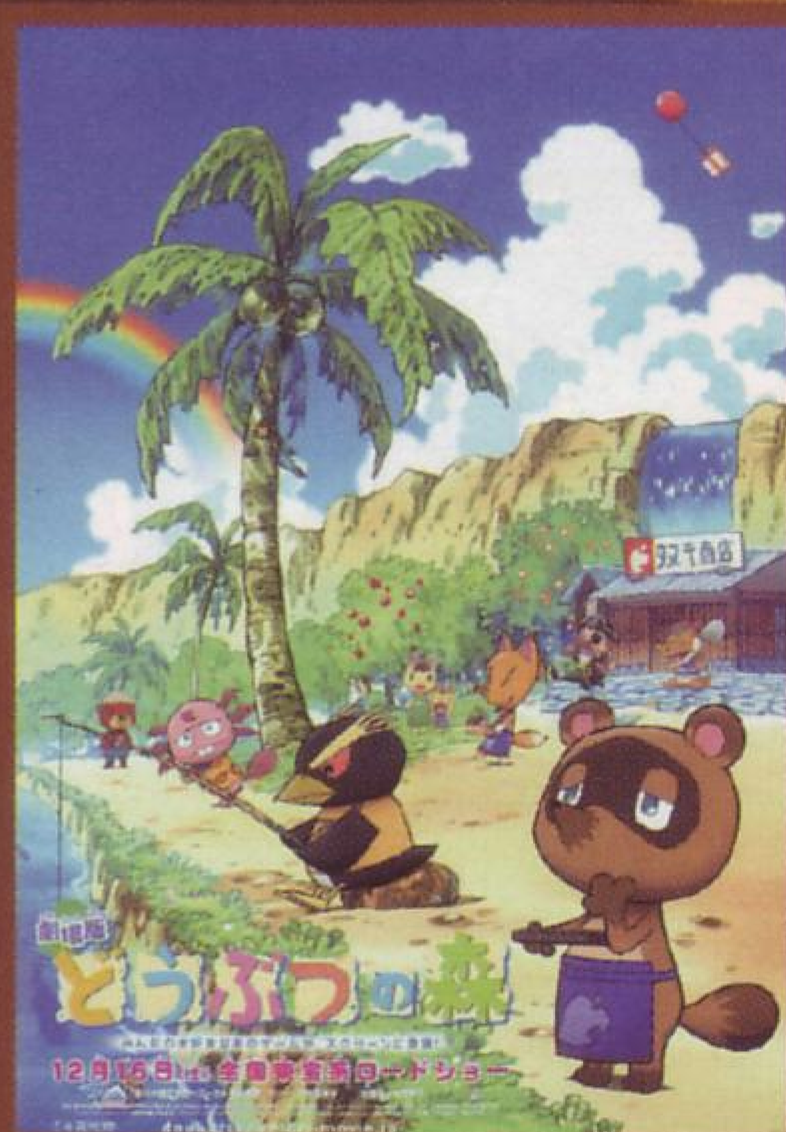
登场游戏 《动物之森》系列



如果说上面所说的几位的危险程度仅仅局限于物理层面的话，那么下面要讲的这一位绝对是能对各位的精神曾面给予重创的超危险角色，这个危险角色正是在《动物之森》中以杂货店老板身分登场的浣熊汤姆·诺克（Tom Nook），其疯狂完全不逊色于动不动就用俚语苦口婆心告诫玩家存盘重要性的土拨鼠。

经常关注新闻和社会热点的朋友相信一定都听说过“房奴”这个词吧，随着近几年高房价引起的社会争议以及以描写高房价下人物复杂心理斗争为题材的电视剧《蜗居》的相继热播，房奴现象越来越受到人们的关注。原本“房奴”只在现实生活中才有，哪曾想在游戏世界中竟然也存在着，而且还在以温馨可爱著称的休闲游戏《动物之森》中。在《动物之森》中，汤姆·诺克以一套简陋的2层小楼为把柄，要挟主角为偿还这撞小楼的建筑费用，而将可怜的主角牢牢的掌控在手心，将主角变成一个不折不扣的赚钱工具，一会逼他去种花，一会又派他去做推销，其心肠之狠毒，其行经之可恶，实在令人发指。

当可爱单纯不谙世事的主角感谢汤姆·诺克帮助自己建小屋的时候，镜头一转，汤姆·诺克阴沉着毛脸告诉主角，这房子不是白送的，必须偿还建筑费用——没钱？好办，去他的杂货店里打工还债。就这样，可怜的主角甚至还没得到玛雅女神的召唤成为拯救世界的勇者，就先被这只可恶的黑心浣熊给绑架了，成为了可怜的打工族，开始了漫长而辛酸的房奴生涯。由此可见真正危险的动物并不一定就得像轰龙那样体格庞大面目狰狞，有时候像汤姆·诺克这种外表可爱没杀伤力的动物，其实骨子里更危险。



蛇 贪吃蛇

登场游戏 《贪吃蛇》系列

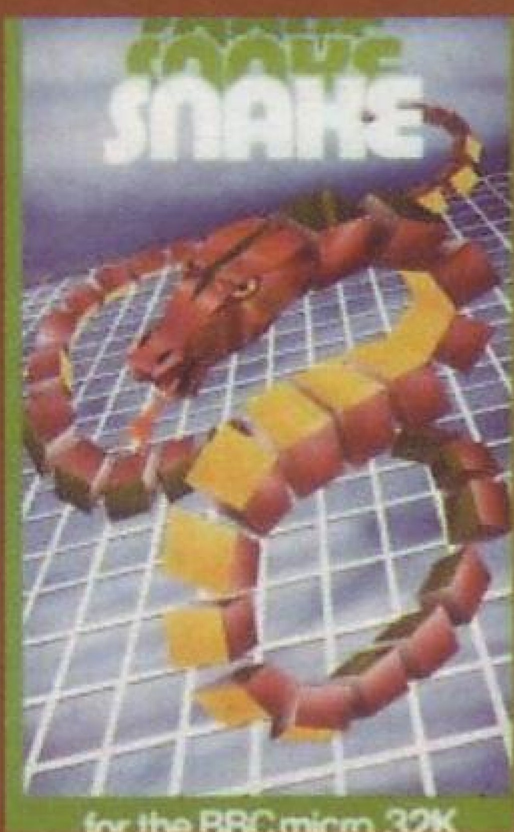


▲美国记载的第一例大海蛇目击事件。

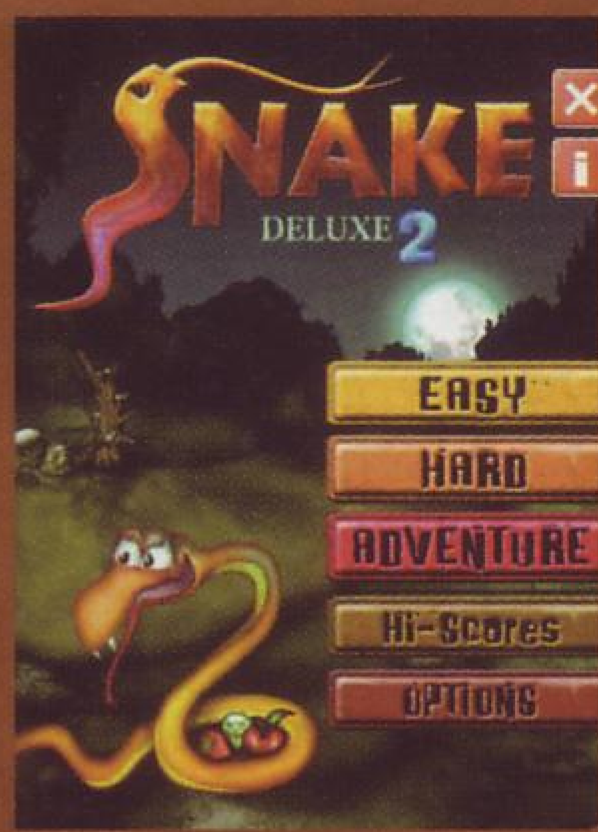
策划这篇专题时一开始是没限数量的，因为游戏世界中牛到逆天、强到疯狂的动物实在是太多了，但考虑到版面问题，最终保留下来很俗但也很流行的十大——但“十大”不等于就十全十美了，因为如此多疯狂的动物肯定是不够放的，到最后一个尤其纠结，疯的、狂的、强的、横的、逆天的、猥琐的、不着调的、横冲直撞的、多才多艺的、一肚子坏水的……都照顾到了，权衡再三，就决定给跨平台最多、



▲1977年雅达利2600版《贪吃蛇》。



1982的BBC版《贪吃蛇》。



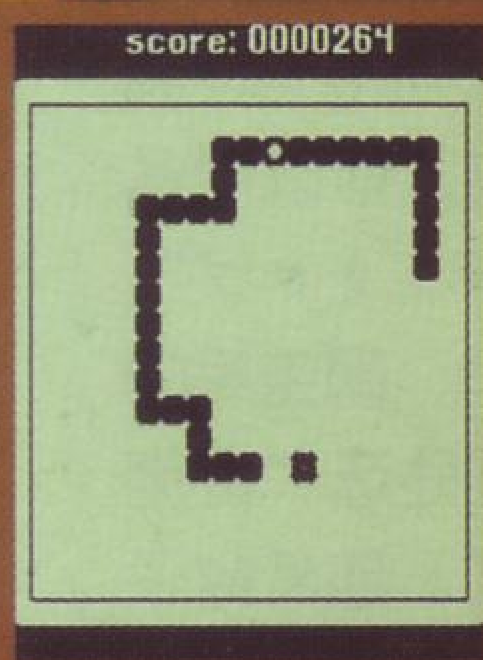
▲黑莓手机版的《贪吃蛇DX2》。

版本无数的这条以贪吃而闻名的无名小蛇吧。

和前面说的小猫、小老鼠、小浣熊、小恐龙什么的不同，蛇在现实中的人气并不高，很多时候人们对于这种爬虫类动物要么绕开要么直接上去给灭掉，但这些都不影响蛇们在艺术作品中的人气，西方的大海蛇传说至今是未解之谜，古老的八歧大蛇传说则是日本神话体系中的重要组成部分，中国更不乏白素贞这样有情有义的蛇精以及腾蛇乘雾、灵蛇化龙等的传说。不过这些蛇统一的特点，就是大，大到现实中一旦遇到绝对会吓到腿软的巨形大蛇；而在游戏中，除了这些大蛇往往做BOSS，小蛇们大多是作为杂兵供主角砍了练级用，鲜有做主角的——但也有例外，比如我们接下来所说的贪吃蛇。

说起贪吃蛇的历史，那绝对是以上所有游戏中动物们的老前辈，早在1976年就由美国人格雷姆林（Gremlin）开发出来，1977年在当时的家用机雅达利2600上作为9款首发游戏之一登场。而后在1978年推出在当时的电脑TRS-80上，放在商场里供大家娱乐，成为了红极一时的游戏明星。后来随着科学技术的发展，这条越吃越长的小蛇开始逐步往小屏幕便携设备上进驻，1998年登陆诺基亚6110可以说是贪吃蛇第一次出现在手机上。而在掌机平台，则是从GB开始，GB版《包围蛇》（かにむし蛇）中是两条蛇抢食物并且互相堵截。如今各种各样的手机版电子词典版、电脑版、网页版、同人版的贪吃蛇更是不计其数，很简单却很好玩。贪吃蛇到底跨了多少平台，真的不好统计。

这条蛇最大的特点，就是前面所说的贪吃，贪吃到宁可冒着生命危险也要把自己一亩三分地里的食物给吃光——对于这条蛇来说，吃东西的好处是立竿见影的，那就是每吃一块食物身子就长一节，只要速度够快，1分钟之内这条鼻涕虫般的小蛇就会成长为一条版面内都容不下的大蛇。可想而知如此长的蛇在自然界中会多牛，可问题是在《贪吃蛇》的游戏里压根就没有什么天敌，能要这条蛇的命的只有版边以及它自己的身子，也不知道是这条蛇的脑袋太脆还是身子太硬。除了GB版给它加了个同类互相抢食阻拦，更多的时候这条蛇都在孤单且疯狂且无目的地为变长而吃，疯狂地吃，拼命地吃，完全无愧于贪吃蛇这个名字。老前辈就这么疯狂，现在游戏世界中的疯狂动物辈出倒也没什么可奇怪的了……

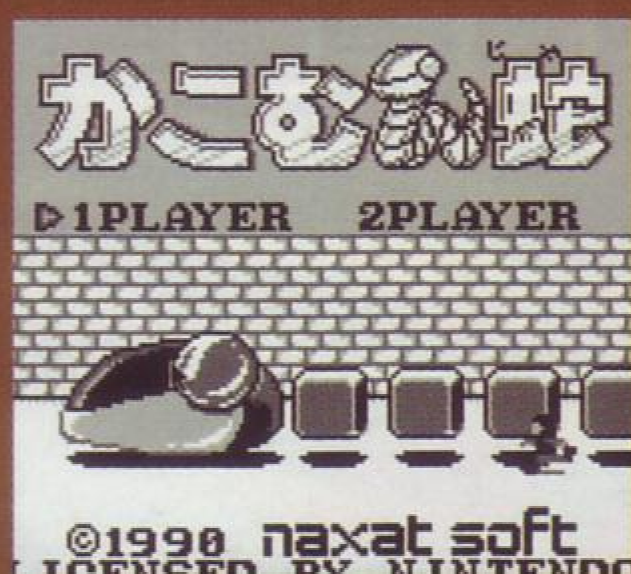


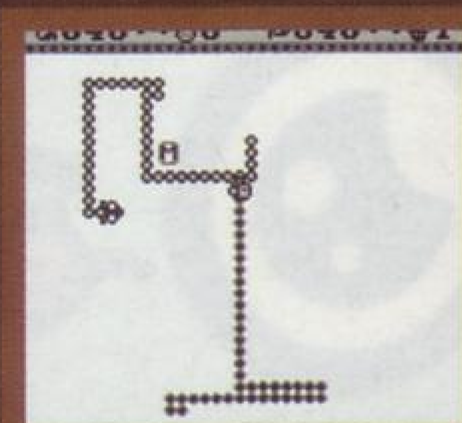

▲黑白手机版和iPhone版的《贪吃蛇》游戏画面。



▲对应诺基亚手机的《贪吃蛇》豪华版，风格依旧很简约。






◀▲GB版《包围蛇》，果然还是GB版的最有蛇模样。

俗话说：“一万个人眼中就有一万个哈姆雷特。”每个人看待事物的眼光和看法都不尽相同。不知道这篇略带KUSO的拙文能否获得大家的支持，但相信，只要大家在观看本文的时候，被文章的内容所吸引并且能在看完之后由衷的开心一笑，那本文的目的就算达成了。游戏之中无处不充满了惊喜，只要大家怀着探索的心情，去真心对待每一款游戏，相信大家一定会在游戏中找到属于自己的快乐和惊喜。

文 乌冬 美编 咕噜

PLAYSTATION PORTABLE

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村

モンハン日記 ぽかぽかアイルー村

ETC	Capcom	2010年8月26日	日版
1～4人	3990日元	无对应周边	

艾鲁猫在"《MH》系列"中一直扮演着重要的角色，他们勤劳、聪明，是猎人的好帮手，不过除了对他们抱有好感之余，相信不少猎人也会对他们的日常生活产生兴趣，究竟他们不和人类一起时究竟是怎样生活的呢？下面就让我们到艾鲁村来了解一下吧。

游戏玩法

本作的目的很简单，就是不断召集猫猫到艾鲁村来，使村子变得热闹。想召集同伴就必须得先发展村子，发展村子需要一种叫作PP的点数，可以用各种素材在记录系处选"ぽかぽかポイントショップ"换取，而素材则是通过采集、耕种、钓鱼、网虫等的途径获得。有了PP后，就可以在记录系处选"设施扩张ショップ"建造或升级各种村设施了。随着村子的发展，就会有更多的猫猫到村子里来了，而这些猫猫也会发挥自己的特长，为村子的发展做一份贡献。



操作



滑杆	移动
方向键	改变表情
L	开启/关闭村子情报
R	结合滑杆可跑步
START	菜单
SELECT	暂停

画面解说







①时间：游戏以日为单位，槽的增长代表了时间的经过，槽满为一日。

②村子情报：按L键可调出村子情报，由上至下分别是日数、今日采取运、当前PP、当前同伴数和友好度总和。值得一提的是今日采取运，采取运每天都会在1～5星间随机变动，星数越高时采集、耕种、采矿等活动获得贵重素材的几率越高。

③按键提示：接近村民时就会出现按键提示，而且根据角色不同按键的作用也不一样，一般是○为对话、△为开启角色的特殊菜单、□为赠送礼物、×统一为取消。

设施介绍



集会（ギルド）

包括了集会所外部和集会所内部两个部分，集会所外部开始只有记录系，当建立了集会后，交易和联机功能才会陆续开启。集会所内部主要就是用来接取各种探险任务的，初级的集会所只能接下位任务，当把集会所升级后会追加上位任务，另外当特定的猫猫加入后，还能使用换装、爆弹屋和厨房等功能。

厨房（キッチン）

和《MHP》的厨房一样，这里主要用来制作猫饭，不过不同的地方在于本作的猫饭并不会为猫猫提升能力和附加技能，而是用来恢复疲劳度。游戏中的每只猫猫都有疲劳度（おつかれ度）这项数值，由低到高分为蓝、绿、黄、橙、红五种，进行探险任务会使疲劳度增长，疲劳度越高时猫猫的行动效率就越低，只有随着日子的经过或食用猫饭疲劳度才能恢复。和交易一样，刚开始可以做的猫饭只有一种，当特定料理人职业猫猫加入后才能做更多的猫饭。猫饭的效果可参考下表。

猫饭名	效果	所需猫猫
パッパラパスタ	疲劳度少量回复	料理长
ホクホク锅	疲劳度中回复	アニス
ガッツチャーハン	疲劳度大幅回复	クッキン
オツカレー	疲劳度超大幅回复	シナモン
オッタマケーキ	采取运变化	オレガノ
ドッキリゾット	采取运上升1星	スパイス

文化商店（カルチャ-ショップ）

猫猫是一种好奇心很重的生物，当第一次获得稀有道具、第一次面对大型怪物、第一次听说自己不知道的事情时都会触发“文化震惊”（カルチャーショック），从而获得震惊点数。震惊点数可以在集会名为モガ的猫猫所经营的文化商店处更换村子的流行趋势。

换装

用□键和猫猫对话可以赠予礼物（带心型标志的素材），收到喜欢的礼物时猫猫的好感度会增加，好感度达到最高就能获得这只猫猫的服装。获得的服装需要交给集会内部的衣装系，之后就可以在他这里换装了。

交易

当交易长加入后，就可以使用交易功能了，交易的用途是拿艾鲁村的素材换外地的素材，这些素材一般都是艾鲁村没有的。交易获得的素材根据交易地点而异，不过刚开始时交易的地点只有一个，只有特定的交易家猫猫加入后才会开启更多的地点，交易的道具和开启地点所需的猫猫可参看下表。另外需要注意无论是哪里的交易，都得花费一天的时间。

交易地点	给出素材	获得素材	所需猫猫
南の森	ハリマグロ×2、铠玉×1	ツツミクルミ/マカマカダミア/プレミアーモンド/肉焼きセット(仅1次)	トレード
虹香平原	のりこねバッタ×3、ドテカボチャ×2、モンスターのフン×1	セサミント/トコナツメグ/オニキスペッパー/锅のフタ(仅1次)	アキンド
アカツジ火山	カクサンデメキン×1、圆盘石×1、サツマノイモ×2	热　イチゴ/ペタリンゴ/トロピーチ/ポッケ村の看板(仅1次)	ソル
トロピ海岸	オオナナホシ×1、ポポミルク×3、白いたまご×3	ジューシーホタテ/こぼれアワビ/アッサリアサリ/回复药のビン(仅1次)	ネロ
花园桃源乡	雷光虫×1、アオキノコ×2、特产キノコ×1	マネアネモネ/シマリリス/ドスビスカス/金のたまご(仅1次)	アリア

农田（畑）

主要用来获得各种野菜系的素材，采集野菜得先在农园长处用“田の肥料”换取收获次数，一个“田の肥料”可以收获20次。农田升级后获得的野菜种类和珍稀度增加。

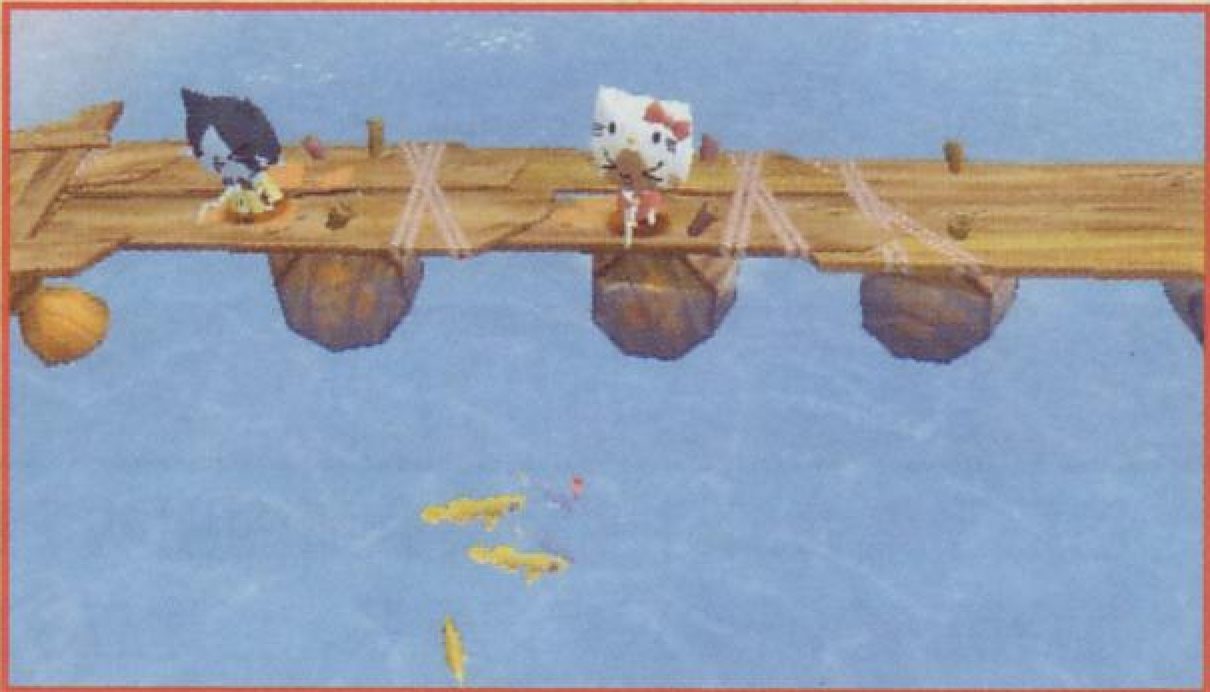


获得素材一览

素材名称　　设施等级	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
なぞの草	○	○	○	○	○
サツマノイモ	○	○	○	○	○
シモフリトマト	×	○	○	○	○
デンデンダイコン	○	○	○	○	○
ドテカボチャ	×	×	○	○	○
ドデッカブ	○	○	○	○	○
ナナハクサイ	○	○	○	○	○
レアガーリック	×	×	○	○	○
激辛ニンジン	×	×	○	○	○
キングトリュフ	×	×	×	×	○
荷车の车轮（仅1次）	○	○	○	○	○
牧畜の饲料	○	○	○	○	○

渔场

主要用途就是钓鱼，以获得各种鱼类素材，钓鱼得先在渔场长换取钓鱼次数，一个“钓りのエサ”可以钓20次，渔场升级后出现的鱼种类和珍稀度增加。



获得素材一览

素材名称　　设施等级	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
はじけイワシ	○	×	○	×	○
キレアジ	○	○	×	○	○
オンプウオ	×	○	○	○	○
ハリマグロ	×	○	○	○	○
カクサンデメキン	×	×	○	○	○
ハレツアロワナ	×	○	○	○	○
黄金鱼	○	○	○	○	○
カジキマグロ	×	×	○	○	○
古代鱼	×	×	×	○	○
采掘の油	○	○	○	○	○
落し物の伞（仅1次）	○	○	○	○	○



牧场



可以用来收集畜牧素材，用一个“牧畜の饲料”换取10次采集次数。和农田和渔场不同，牧场升级只是增加面积，畜牧的动物还是得玩家自己在探险任务中捕获的，除了一开始的コポポ外，还可以在上位任务“诱惑负けずヤド狩り、それとヒナ”中捕获ヒナ，之后就可以采集到鸡蛋（たまご）类的素材了。

获得素材一览

素材名称＼设施等级	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
ポポミルク	○	○	○	○	○
ポポポミルク	○	○	○	○	○
ポポの枝毛	○	○	○	○	○
白いたまご	×	×	○	○	○
まんまるたまご	×	×	○	○	○
虫捕りのミツ	○	○	○	○	○



采掘场



各位猎人都不会陌生的采掘场，不过这里采掘用的不是铁镐，而是“采掘の油”，用1个“采掘の油”可以换取10次采掘次数。采掘场升级后获得的矿石种类和珍稀度增加。

获得素材一览

素材名称＼设施等级	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
石ころ	○	○	○	○	○
铁矿石	○	○	○	○	○
圆盘石	○	○	○	○	○
マカライト矿石	○	○	○	○	○
铠玉	×	○	○	○	○
上铠玉	×	×	○	○	○
虹色矿石	×	×	○	○	○
ピュアクリスタル	×	×	×	×	○
にゃんにゃん棒G（仅1次）	○	○	○	○	○
畑の肥料	○	○	○	○	○

捕虫场（虫捕り场）



同样是系列里必不可少的设施，本作里捕虫需要的道具是“虫捕りのミツ”，用1个“虫捕りのミツ”捕10次。捕虫场升级后获得的昆虫种类和珍稀度增加。

获得素材一览

素材名称＼设施等级	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5
虫のぬけがら	○	○	○	○	○
カクバッタ	○	○	○	○	○
のりこねバッタ	○	○	○	○	○
ネジヤンマ	○	○	○	○	○
オオナナホシ	×	○	○	○	○
ツチハチノコ	×	○	○	○	○
雷光虫	×	×	○	○	○
ドスヘラクレス	×	×	○	○	○
不死虫（采取运1星时）	○	○	○	○	○
マボロシチョウ	×	×	×	×	○
钓りのエサ	○	○	○	○	○



长屋



长屋本身没有特别的作用，有用的是旁边的猫婆婆，在猫婆婆这里可用素材作为代价，让她介绍新的猫猫到村里来。长屋升级后房间的数量以及猫婆婆可介绍的猫猫种类增加。



祭坛



当游戏时间经过12日时マツリ会出现在广场上，和她对话并支付3000PP可设立祭坛。设立祭坛后一日的时间会延长，并且可以在マツリ处花费PP来举办宴席，宴席可以提升参与者的好感度。不过要注意的是一旦举办宴席一天就会强制结束，所以举办前得保证一日的工作都做完了。祭坛升级后举办规模也会加大，可提升更多的好感度。

小猪公园（プーギーパーク）

完成村民任务“プーギーパーク开园”后就会开放，用于安置村里的小猪，并且可以在园长处参加小猪竞速以赢取各种素材。另外当占卜师成同伴后，还可以在她这里占卜运势。

小猪竞速（プーギーレース）相关

小猪竞速前需要选择参赛的小猪，每只小猪都有着不同的特长，选完后还要选择小猪的饲料，为小猪提升各种能力。最后是赛道、距离和赛制的选择，赛道包括了密林、海岸、沙漠和火山四种，每种赛道都有着不同的陷阱和道具配置，可根据自己使用小猪的特色来选择，距离决定了赛道的长度，分为短、中、长三种，而赛制则包括了1～3回战。

基本操作	
按键	作用
→	加速
←	减速
↑	向上方变道，快速按两是向上方冲撞，可撞晕对手
↓	向下方变道，快速按两是向下方冲撞，可撞晕对手
○	使用道具／在预备的倒计时快结束时按○键能冲刺一小段距离
×	跳跃，可用来越过障碍
△	表演，仅限在技巧区（彩色区域），根据表演的结果可获得比赛道具

全小猪获得方法&特长		
名称	方法	特长
ベビー	完成村民任务“プーギーを连れてきて”	表演
シマシマ	完成村民任务“プーギーパーク开园”	最高速、耐力
ウーリー	小猪公园开放后在农田里遇到	耐力、冲撞
モッフン	小猪公园开放后在牧场里遇到	耐力、冲撞
モーモ	完成村民任务“プーギーパーク开园”	最高速
コロナー	小猪公园开放后在捕虫场里遇到	耐力、表演
ブラック	完成村民任务“プーギーパーク开园”	反应、冲撞
エンジー	小猪公园开放后在长屋3F遇到	表演
メーメイ	完成村民任务“プーギーパーク开园”	反应
ケロケロ	小猪公园开放后在广场的河边遇到	跳跃、表演
サッタン	小猪公园开放后在集会地下展览室里遇到	最高速、反应
プーファン	完成村民任务“ライバル现る！？”	耐力、冲撞

效果	
饲料名	效果
気になる実	耐力加强
イソイソの実	冲刺性能加强
ドッカンの実	冲撞性能加强
ぽかぽかの実	随机两项能力提升
黄金ミツの実	各能力提升

比赛道具效果	
道具	效果
红色蘑菇	冲刺一段距离
白色蘑菇	以无敌状态冲刺一段距离
红色炸弹	攻击第一名的对手
绿色炸弹	攻击自己正前方直线上的对手
蓝色炸弹	攻击自己前方的对手

奖品一览	
名次	道具
第一名	釣りのエサ／畑の肥料／采掘の油／イソイソの实／ドッカンの实／気になる实／ポカポカの实／黄金ミツの实／火龙の逆鳞（仅1次）／牧畜の饲料／虫捕りのミツ／ピュアクリスタル／マボロシチョウ／モーレツマタタビ
第二名	シモフリトマト
第三名	サツマノイモ



村民任务

和头上有黄色省略号标志的猫猫对话有时可以接到任务，一般只要完成了任务，委托的猫猫就会加入成为同伴。

村民任务攻略

记录系チュートリアル

委托人：记录系　所在地：集会外部

任务内容：用道具换取PP

说明　熟悉PP交换流程的任务，艾鲁村的有许多采集点（如草丛、海带、蘑菇等），调查这些地方就可获得素材，获得素材按△键和记录系对话，在“ぽかぽかポイントショップ”一项里用刚才获得的道具换取PP。完成任务后记录系成为同伴，并且可以使用记录系的△键菜单功能。

プーギーを连れてきて

委托人：园长　所在地：广场

任务内容：带1只小猪给园长

说明　小猪在牧场里，直接将小猪用□键抱起送到园长处放下就可完成任务。完成任务后就可以自由地骑或抱小猪了。



农园长クイズ

委托人：农园长　所在地：农田

任务内容：回答农园长的问题

说明　首先要在问题的类型一项里选“野菜”，这样农园长才会开始提问，问题的答案可参考下表，注意问题每天只能挑战一次，如果答错的话就得第二天再来。完成任务后农园长成为同伴，并且农田也可以使用了。

问题	答案
きゅうりの旬はいつだか?	夏
じゃがいもはどこの部分を食べているだ?	ちかのクキ
オイラの婚约者はどっちだ?	大根役者

渔场长のお願い

委托人：渔场长　所在地：渔场

任务内容：将1个钓りのエサ交给渔场长

说明　在采集点获得“钓りのエサ”后再和渔场长对话即可。完成任务后渔场长成为同伴，并且渔场也可以使用了。

お魚ちょうだい

委托人：ランチ　所在地：渔场

任务内容：将10条鱼交给ランチ

说明　渔场开启后就可接到这个任务，鱼的种类不限，给最普通的鱼就好了。完成任务后ランチ成为同伴。

マグロの一本钓り

委托人：リール　所在地：渔场

任务内容：将1条ハリマグロ交给リール

说明　ハリマグロ需要将渔场升到2级后才会出现，钓到后再和リール对话即可完成任务。完成任务后リール成为同伴，同时获得一个ドデカボチャ。





采掘场を作ろう

委托人：采掘长　所在地：牧场

任务内容：将3个采掘の油交给采掘长

说明　从村子的各采集点可获得采掘の油，另外如果已经开启了渔场，也有一定几率在钓鱼时获得。完成任务后采掘长成为同伴，并且采掘场也可以使用了。

虫捕り系の大事なモノ

委托人：虫捕り系　所在地：牧场

任务内容：将“大事な虫捕りあみ”和“大事な虫捕りかご”交给虫捕り系

说明　接了任务后到渔场钓鱼就有一定几率钓到“大事な虫捕りあみ”，将“大事な虫捕りあみ”交给虫捕り系后他会请求玩家帮他找到“大事な虫捕りかご”，同样在渔场钓到交给他就可完成任务。过后虫捕り系成为同伴，并且捕虫场也可以使用了。

コポポ探し

委托人：マキバ系 所在地：牧场

任务内容：带1只コポポ给マキバ系

说明　コポポ可以在下位探险任务“のんびりポポ狩り、それとコポポ”中捕获，抓到コポポ后再和マキバ系对话即可。这个任务后マキバ系成为同伴，并且牧场也可以使用了。



とりゅふ探し

委托人：料理长　所在地：广场

任务内容：将とりゅふ交给料理长

说明　とりゅふ在渔场沙滩的某个位置，不过通常情况下是无法发现的，得骑着小猪在沙滩上多转转，这样小猪才会闻到气味并提示，接着只要调查该位置就能获得プラチナトリュフ。完成任务后料理长会成为同伴，并且集会的厨房功能也可以使用了，不过此前的条件是集会必须升到了2级。

虫捕り对决

委托人：ツバキ　所在地：捕虫场

任务内容：在捕虫对决中胜过ツバキ

说明　对决一共有两次，第一次需要抓20只以上的虫，完成后在第二日进行第二次，这次则需抓30次以上的虫。要注意的是虫のぬけがら和钓りのエサ是不计算在内的。完成任务后ツバキ成为同伴。

プーギーパーク开园

委托人：园长　所在地：广场

任务内容：带4只小猪给园长

说明　这个任务要完成"プーギーを连れてきて"才会出现，这次园长的要求是4只小猪，不过因为村里已经没有小猪了，得用食物吸引新的小猪前来。小猪喜欢的食物可以在农园长处问到，接着再到长屋猫婆婆旁的石像处设置"サツマノイモ"就可以了，这样小猪就会每天随机出现。完成任务后园长成为同伴，并且过几天小猪公园就会开放。

长老の杖はどこ?

委托人：长老　所在地：集会外部

任务内容：帮长老找回丢失的拐杖

说明　长老的拐杖被ルナ捡到了，不过ルナ藏在村子里，需要将他找出来。顺序在广场花坛、农田的旁边的小河、长屋猫婆婆背后、渔场栈桥附近的海中找到ルナ后，他就会归还拐杖，接着把拐杖还给长老就可完成任务。完成任务后ルナ成为同伴，并且从长老处获得ニトロダケ、アオキノコ和マヒダケ作为报酬。

诗

委托人：エピカ　所在地：广场

任务内容：回答エピカ的问题

说明　和农园长的问题任务一样，每天只能挑战一次，答错了就得第二天再来，问题的答案可参考下表。完成任务后エピカ成为同伴。

问题	答案
お～　爱しき君よ～　永久の爱を誓う～	情热
ぽっかぽか　とてもぽかぽか　ぽっかぽか	大地の温もり
ニャ～　ニャンニャ～　ニャンニャン～	意味わかんにゃい

草むしり

委托人：ネギ　所在地：农田

任务内容：帮农田除草

说明　当农田升到2级后就可接到这个任务，需要连续两天为农田除草，靠近杂草后按○键即可将草拔出。完成任务后ネギ成为同伴。

管理人のおじいちゃん

委托人：管理人　所在地：长屋

任务内容：带长老来见管理人

说明　和管理人对完话后，将长老抱起带到管理人处就可完成任务。完成任务后管理人成为同伴。

フタを求めて三千里

委托人：イオ　所在地：长屋

任务内容：将5个タルのフタ交给イオ

说明　村子的各采集点有一定几率可获得タルのフタ，收集5个タルのフタ再和イオ对话即可完成任务。完成任务后イオ成为同伴。



石いっぱい

委托人：シソ　所在地：农田

任务内容：帮农田清理石头

说明　农田升到3级后就可接到这个任务，和之前除草任务一样，靠近石头按○键可将石头清理掉，将石头全部清理完再向シソ报告即可完成任务。完成任务后シソ成为同伴。

ファッションチェック

委托人：モガ　所在地：集会内部

任务内容：得到モガ的时尚认同

说明　这个任务需集会升到2级才会出现，并且拥有2件以上的衣服，衣服可以在每个同伴好感度到达10级时获得。将获得的衣服交给衣装系，就可以在他这里换装了，首先穿其他衣服给モガ看，接着再穿回初始的服装给モガ看就能完成任务。完成任务后モガ成为同伴，以后就可以用“震惊点数”在他这改变村庄的流行趋势了。

タ-ル一家のタル爆弾

委托人：タル爆长　所在地：牧场

任务内容：将指定的素材交给タル爆长

说明　タル爆长要求的素材为3条はじけイワシ（渔场钓鱼），1只ネジヤンマ（捕虫场捕捉）和1个圆盘石（采掘场采矿），全部收集完成后和タル爆长对话即可完成任务。完成任务后タル爆长成为同伴，并且集会的爆弹屋也可以使用了。

ワタシのダンナさま

委托人：アニス　所在地：长屋

任务内容：带アニス去见料理长

说明　和任务“管理人のおじいちゃん”的方法一样，将アニス抱起后带到集会厨房的料理长处就可完成任务。完成任务后アニス成为同伴，同时厨房可做的料理增加。



スランプ工艺家

委托人：建筑家　所在地：集会内部

任务内容：将指定的素材交给建筑家

说明　和工艺家对完话后，再顺序把シモフリトマト、アオキノコ、黄金鱼交给建筑家即可。シモフリトマト可在农田里获得，アオキノコ在探险任务中采集获得，黄金鱼则可在渔场钓到。完成任务后工艺家和建筑家成为同伴，以后就可在工艺家处购买集会装饰、在建筑家处改变集会装潢了。

ニャ-ブル虫クイズ

委托人：ニャ-ブル　所在地：捕虫场

任务内容：回答ニャ-ブル的问题

说明　也是一天只能挑战一次的问答任务，问题的答案如下。完成任务后ニャ-ブル成为同伴。

问题	答案
カブトムシとクワガタムシ角があるのはどっちムシ?	カブトムシ
カマキリのこうぶつはどっちムシ?	ほかの虫
この村にいる虫はどっちムシ?	カクバッタ

长屋のお扫除

委托人：管理人　所在地：长屋2F

任务内容：清理长屋的蘑菇

说明　当长屋升到2级后才会出现的任务，完成任务前猫婆婆处的猫猫介绍会变得不能使用。除了外部的蘑菇外，房间内部也有蘑菇需要清理。

食材探し

委托人：クッキン　所在地：农场

任务内容：将指定的素材交给クッキン

说明　指定的素材为ドデッカブ、特产キノコ和カジキマグロ。ドデッカブ在农田里获得，特产キノコ在探险任务采集获得，カジキマグロ可在3级以上的渔场钓到。注意这里的素材不能分时段给，全部收集好后就一次性交给クッキン吧。完成任务后クッキン成为同伴，同时集会厨房增加新的料理。

长老、春がくる?

委托人：长老　　所在地：集会外部

任务内容：帮长老将热带イチゴ交给ピンク

说明　当菜园家的ピンク成为同伴后可接到这个任务，热带イチゴ需要派猫猫前往“アカジッ火山”交易后才有一定的几率获得。将热带イチゴ交给ピンク后还要和长老汇报才算完成任务。

事件！

委托人：长老　　所在地：集会外部

任务内容：帮长老找回丢失的鱼

说明　接到任务后，顺序和渔场的リール、采掘场的采掘长、长屋的管理人对话即可知道鱼的下落，最后向长老汇报完成任务。

歌姫と歌作り

委托人：歌姬　　所在地：集会内部

任务内容：帮歌姬作曲

说明　在建筑家处改变过集会6个地方歌姬就会出现，和她对话可接到这个任务。作曲的方法其实和之前的回答问题类似，正确选项可参考下表。完成任务后歌姬成为同伴，并且以后可以在歌姬处改变集会的BGM。

问题	答案
歌に必要な物って何だと思う?	心……とか?
ラララ　ラララララ　ラララララララ	いつまでもいつまでも
ラ～ラ　ララ～ララ　ララ～～ララ	形のない大事なもの
ン～　フフン～～　ララララララ～	大切にしたい

サファイア石クイズ

委托人：サファイア　　所在地：采掘场

任务内容：回答サファイア的问题

说明　五条问题只要答对三条即可完成任务，完成后サファイア成为同伴。

问题	答案
まんまるたまご、大地の结晶、2つのうち矿石はどっちだぁ?	大地の结晶
カラット、メートル、宝石の重さの谷はどっちだぁ?	カラット
ピッケル、肉焼きセット矿石を采取する道具はどっちだぁ?	ピッケル
ピュアクリスタル、铁矿石、纯度が高いのはどっちだぁ?	ピュアクリスタル
虹色矿石、铠玉、交换した时のPPが高いのはどっちだぁ?	虹色矿石

长老お腹ペコペコ

委托人：长老　　所在地：集会外部

任务内容：将指定的素材交给长老

说明　长老要的东西顺序为白いタマゴ、ポポノタン和热带イチゴ，不过这次无需自己筹备，只要和料理长对话即可获得。完成任务后获得热带イチゴ作为报酬。

プーギ-假面、现る！

委托人：プーギー假面　　所在地：小猪公园

任务内容：在小猪竞速中胜过プ-ギ-假面

说明　参加小猪竞速时プーギ-假面会乱入挑战，任务只要求比プ-ギ-假面先过终点就可以了，而且他的实力很弱，通常都是垫底的，没有意外不会输给他。

プーギ-假面、再び！

委托人：プーギー假面　　所在地：小猪公园

任务内容：在小猪竞速中胜过プ-ギ-假面

说明　完成“プーギ-假面、现る！”后于别的日子参加小猪竞速就可接到这个任务，内容和上个任务基本一样。

プーギ-假面、リベンジ！

委托人：プーギー假面　　所在地：小猪公园

任务内容：在小猪竞速中胜过プ-ギ-假面

说明　完成“プーギ-假面、再び！”后于别的日子参加小猪竞速就可接到这个任务，内容和之前的任务基本一样。

プーギ-假面、ファイナル！

委托人：プーギー假面　　所在地：小猪公园

任务内容：在小猪竞速中胜过プ-ギ-假面

说明　完成“プーギ－假面、リベンジ！”后于别的日子参加小猪竞速就可接到这个任务。系列的最后一个任务，プーギ－假面依然没有长进，可轻松获胜。

长老、立てこもる

委托人：情报屋　所在地：集会外部

任务内容：去长屋叫长老回来

说明　长老人在长屋，不过却耍性子不肯回来，跟管理人对话后，顺序将ポポポミルク、激辛ニンジン和レアガーリック交给管理人，接着长老会提出举行宴会的要求，最后在祭坛举行完宴会后，并于第二天和长老对话就能完成任务。

长老侦探

委托人：长老　所在地：集会外部

任务内容：帮长老找寻找可疑的游荡者

说明　接到任务后，顺序和捕虫场ニャーブル（需要给一个オオナナホシ）、长老、广场的エピカ、长老、牧场的マシロ、长老对话，最后回答长老的三条问题，问题答案的关键字顺序是绿の羽织、杖、ポポポミルク。

长老、村を视察

委托人：长老　所在地：集会外部

任务内容：带长老视察村子

说明　抱起长老顺序前往沙滩、采掘场、小猪公园、长屋2F，最后再回到集会外部即可完成任务。

长老の评判

委托人：长老　所在地：集会外部

任务内容：帮长老听取村民的评价

说明　接到任务后，顺序和采掘场的アンバー、广场アキラ、农田的スイカ对话听取评价，最后向长老汇报完成任务。

ライバル现る！？

委托人：カロ　所在地：小猪公园

任务内容：在小猪竞速中胜过カロ

说明　カロ已经成为同伴并且已经获得除プーファン以外的小猪的情况下参加小猪竞速就可接到这个任务。任务的内容和“プーギー假面系列”相似，不过カロ可不像プーギー假面那么弱，想赢他需要真功夫。

长老の身に……

委托人：情报屋　所在地：集会外部

任务内容：寻找长老

说明　一大早长老就不见了，情报屋委托我们把他找回来。顺序和长屋的管理人、广场的カリスマ、农田的シイタケ和广场的ファング对话后再回到集会就可以见到失踪的长老，原来只是虚惊一场。



长老のものを取り返せ

委托人：长老　所在地：集会外部

任务内容：帮长老找回丢失的铁镐

说明　接到任务后，顺序和农田的ネギ、广场的ランチ、采掘场的ルナ对话就可知道铁镐的下落，最后向长老汇报完成任务。



ネコ-ト

委托人：ネコート　所在地：广场

任务内容：将海龙の鳞交给ネコ-ト

说明　ネコート是游戏的最后一只猫猫，需要将其余的77只猫猫都收为同伴后才会在广场出现，同时集会也会出现上位任务“海の王者ラギアクルス”，只要将完成“海の王者ラギアクルス”后获得的海龙の鳞交给她任务就算完成。完成任务后ネコート成为同伴，同时祭坛追加烟花宴会功能，并且游戏也迎来Ending。

探险任务



当有了集会后，就可以在这里接取探险任务了。和正统作品不同，本作的探险任务是以选择指令的方式进行的，任务中猫猫们会给出各种提案，玩家要做的就是根据当前的情况选出正确的提案来引导猫猫们行动。

进入任务前需要编成狩猎队伍，一个队伍最大可容纳12只猫，根据编入猫猫职业的不同，可选的提案也会有所区别，编成时需结合任务的内容来选择猫猫。另外猫猫的能力总和就是队伍的能力，而猫猫的能力则是由好感度决定的，好感度越高就越厉害，因此当遇到过不去的任务时，就还是先和队伍里的猫猫搞好关系吧。

探险任务画面解说



①任务目的：一般是获得素材或打倒怪物的数量，达成目的再到达终点任务即为成功。

②干劲槽：可以理解为队伍的总HP，当猫猫遭到攻击就会减少，减为0时任务失败。

③提案：当队伍猫猫数量大于三只时最多有三种提案可选，分别对应○、△和□键。

④进行度：任务的进行度用距离表示，当猫猫到达终点时任务结束。

⑤角笛：当猫猫不给提案或觉得当前的提案不合适时，可以按R键吹响角笛让猫猫重新提案，不过代价是会减少量的干劲槽。

职业特征

职业	特征
ハンター	擅长战斗的职业，攻击力比其他职业高，是狩猎任务的首选
钓り师	擅长钓鱼的职业，在任务的钓鱼点有较高的几率获得珍稀鱼素材
虫捕り屋	擅长捕虫的职业，在任务的捕虫点有较高的几率获得珍稀昆虫素材，并且可以使用投掷提案
菜园家	擅长采集的职业，可使草、蘑菇等采集点的收集速度增加，并且在任务的骨头采集点处有较高的几率获得珍稀骨素材，另外还可使用睡觉提案来回复干劲槽
饲育系	剥取怪物素材时获得珍稀素材的几率提高，另外还可以使用催眠提案使怪物睡着
音乐家	可使用唱歌指令恢复队伍的异常状态
料理人	可烹调蘑菇系的道具，令食用的回复量增加，另外毒蘑菇和麻痹蘑菇经过烹调后也可以食用
交易家	可以发现隐藏在暗处的怪物，以便发动先制攻击
タル投げ师	可投掷大威力的炸弹的职业，并且使用投掷提案时威力会增加。炸弹需要在集会的炸弹处购买，当没有炸弹时则是投掷低杀伤力的石头
探险家	在任务的采掘点有较高的几率获得珍稀矿石素材，并且采掘的速度加快

提案效果

提案图标	作用
	前进
	后退
	蹑足前进，不会吵醒睡觉的怪物
	蹑足后退，不会吵醒睡觉的怪物
	匍匐前进，不会吵醒睡觉的怪物
	匍匐后退，不会吵醒睡觉的怪物
	攻击怪物
	剪刀，剥取怪物身上的素材
	潜入地下，用于躲避攻击
	放大镜，发现隐藏的怪物
	跳舞迷惑怪物
	催眠怪物
	吓跑怪物
	采集地面素材
	采集蜂蜜，获得ハチミツ
	投掷道具，效果根据道具而异
	进食，效果根据道具而异
	舍弃，不会受到个别素材的负面影响
	捕虫，获得虫素材
	挖矿，获得矿石素材
	钓鱼，获得鱼素材
	敲树，可使树上的果实掉落
	睡觉，回复少量干劲槽
	唱歌，回复异常状态
	叹气，无作用
	投降，放弃任务
	发射炸弹（个别任务专有提案）

下位探险任务攻略

初めての狩り

过关条件：讨伐2只ランポス
出现怪物：ポポ、ランポス
可采集素材：アオキノコ×6
任务要点：把ランチ编入队伍会非常轻松，见到ランポス（蓝速龙）时使用战斗提案猫猫就会自动进行战斗，当干劲槽减少就食用アオキノコ回复吧。

のんびりポポ狩り、それとコポポ

过关条件：入手4个ポポ素材
出现怪物：ポポ、コポポ、ランポス
可采集素材：アオキノコ×6、特产キノコ×2、ニトロダケ×1、マヒダケ×1、虫素材×1
任务要点：内容和上个任务差不多，不过要注意任务中出现的コポポ（小黄色长毛象），这是村民任务"コポポ探し"的捕获目标，和采集素材的方法一样，对コポポ使用剪刀提案便能将其捕获。

わくわくキノコ狩り

过关条件：入手6个蘑菇
出现怪物：ランポス、ブルファンゴ
可采集素材：アオキノコ×10、ニトロダケ×3、マヒダケ×2、パサパセリ×2、ネムリ草×1、怪力の种×3、骨素材×1
任务要点：蘑菇的种类不限，只要是蘑菇模样的素材都可以使用镰刀提案进行采集。注意任务里有一只ブルファンゴ（野猪），最好把虫捕り屋带上，这样可以使用投掷提案，见到野猪时把黄色的麻痹蘑菇投过去就能使其麻痹，之后就赶紧绕开它吧。

练习まとめニャ

过关条件：讨伐3只ランポス
出现怪物：ポポ、ランポス、ランゴスタ
可采集素材：アオキノコ×6、特产キノコ×2、ニトロダケ×1、マヒダケ×1、ドキドキノコ×1、ネムリ草×1、忍耐の种×3、メラメラナッツ×1、鱼素材×1、矿石素材×1
任务要点：最后一个下位探险任务，任务目的没有难度，活用之前任务所学的吧。另外这个任务有钓鱼点和采矿点，带上钓り师和探险家的话获得的素材会好一些。

初めての素材取り

过关条件：入手3个ポポ素材
出现怪物：ポポ、ランポス
可采集素材：アオキノコ×3、マヒダケ×4、ハチミツ×1
任务要点：接近ポポ（黄色长毛象）后使用剪刀提案便能采集素材，注意不要攻击它，以现在队伍要打死它是非常困难的，而且打死了也不一定掉落素材。



上位探险任务攻略

お昼寝こっそりキノコ狩り

过关条件：入手4个アオキノコ
出现怪物：ランポス、ブルファンゴ
可采集素材：アオキノコ×5、特产キノコ×2、ネンチャク草×2、ネムリ草×2、虫素材×1、骨素材×2
任务要点：任务可采集的蓝蘑菇只有5个，注意不要吃掉导致任务失败。另外任务中出现的怪物是处于睡眠中的，使用蹑足或匍匐前进提案经过时就不会吵醒它们，或者是直接使用剪刀提案采集它们身上的素材也可以。

ブルファンゴの素材取り、それとコポポ

过关条件：入手1个ブルファンゴ素材
出现怪物：ランポス、ブルファンゴ、ランゴスタ、コポポ
可采集素材：アオキノコ×3、マヒダケ×3、パセパセリ×2、石素材×1
任务要点：建议带上虫捕り屋，投掷麻痹蘑菇令野猪麻痹后，这样无论是要战斗还是直接采集都会轻松不少。另外这个任务也有コポポ，将它捕获回去交给牧场的マキバ系吧。

猪突猛进ドスファンゴ

过关条件：入手大猪の牙
出现怪物：ドスファンゴ、ランポス、ポポ
可采集素材：アオキノコ×5、ハチミツ×2、骨素材×2

任务要点：这个任务需要在ドスファンゴ（野猪王）身上采集大猪の牙，不过野猪王的攻击很犀利，硬碰硬吃亏的只有我们。正确的方法是在它发动攻击前，使用下潜提案让猫猫潜入地中，这样野猪王攻击完后就会出现带问号标志的混乱状态，这样才能有效地进行攻击，给予一定伤害后它就会晕眩，这时就可采集了。



爆发キノコ狩り

过关条件：入手3个ニトロダケ
出现怪物：ランポス、ブルファンゴ
可采集素材：ニトロダケ×7、マヒダケ×2、ネムリ草×2、メラメラナッツ×2、ハチミツ×2、鱼素材×2

任务要点：红色的硝化蘑菇就是这次要采集的目标，同时硝化蘑菇还是非常厉害的武器，当采集够了后，可以将剩下投掷出去清理怪物，所以建议带上虫捕り屋或タル投げ师。

海岸ランポス狩り

过关条件：讨伐3只ランポス
出现怪物：ランポス、ポポ、ランゴスタ
可采集素材：アオキノコ×8、ニトロダケ×1、特产キノコ×3、ドキドキノコ×1、ネンチャク草×2、ネムリ草×2、怪力の种×6、石素材×2

任务要点：蓝速龙的数量很多，只讨伐3只基本基本没有难度，注意干劲槽的回复就可以了。

キレイな女王虫

过关条件：入手女王虫の尻尾
出现怪物：クイーンランドスタ、ランゴスタ
可采集素材：アオキノコ×4、ニトロダケ×6、プンプン草×1、メラメラナッツ×∞、ハチミツ×5、骨素材×2

任务要点：这个任务要从クイーンランドスタ（女王虫）身上采集女王虫の尻尾，任务前记得把虫捕り屋和タル投げ师编入队伍。对付女王虫时，应先用敲树提案把附近椰子树上的果实给打下来，接着再用投掷提案对女王虫进行攻击，大约2～3次就可以使晕眩，接着就可采集素材了。



睡魔に负けずフィッシング

过关条件：入手2个鱼素材
出现怪物：ランポス、ブルファンゴ
可采集素材：アオキノコ×1、特产キノコ×1、毒テングダケ×2、ドキドキノコ×4、ネムリ草×9、忍耐の种×6、メラメラナッツ×1、鱼素材×3、虫素材×2

任务要点：遇到池塘时使用捕鱼提案即可获得鱼素材，鱼的种类不限，可以带上钓り师增加获得珍稀鱼素材的几率。另外路程上有不少睡眠草，直接通过猫猫都会被诱睡，最好带上音乐家使用唱歌提案解除睡眠状态，或者遇到睡眠草时直接使用舍弃提案通过。

がんばれブルファンゴ狩り

过关条件：讨伐5只ブルファンゴ
出现怪物：ポポ、ランポス、ブルファンゴ
可采集素材：アオキノコ×4、特产キノコ×1、ニトロダケ×2、マヒダケ×3、毒テングダケ×3、パサパセリ×1、メラメラナッツ×2、ハチミツ×2、モンスターのフン×1

任务要点：任务的目的很简单，只不过沙漠的炎热会不断减少干劲槽，导致难度大幅上升。建议多带点干劲槽较长的菜园家，还有料理人也是不错的选择，可以使蘑菇的回复量增加，并且可以吃毒蘑菇和麻痹蘑菇回复。另外为了加快打倒野猪的速度，还可以购买炸弹并带上タル投げ师。

追いかけてイャンクック

过关条件：入手怪鸟の耳
出现怪物：イャンクック、ポポ、ランポス、ランゴスタ
可采集素材：アオキノコ×2、特产キノコ×1

任务要点：对付イャンクック（大怪鸟）没有特别的方法，直接硬拼就可以了。注意这关的蘑菇很少，为了不给回复造成压力，最好带上ハンター和タル投げ师，并购买了炸弹，以求速战速决。当大怪鸟累积了一定的伤害后会逃跑，追上去再攻击一阵它就会晕眩，此时就可采集怪鸟の耳了。



キノコ大好きババコンガ

过关条件：入手桃毛兽の毛
出现怪物：ババコンガ、ランポス、ランゴスタ、ブルファンゴ
可采集素材：アオキノコ×3、特产キノコ×2、ニトロダケ×4、毒テングダケ×2、ドキドキノコ×2、メラメラナッツ×2、虫素材×2

任务要点：ババコンガ（桃毛兽王）还是一样贪吃，战斗中它会吃下各种蘑菇，我们只要等它吃下麻痹蘑菇被麻痹时再一口气发动攻击就可以了，同样受到一定程度的伤害后它就会进入用来给我们采集的晕眩时间。

こっそりブルファンゴ狩り

过关条件：入手6个ブルファンゴ素材
出现怪物：イャンクック、ランポス、ポポ、ブルファンゴ
可采集素材：マヒダケ×14、プンプン草×2、草食龙の卵×2、鱼素材×2

任务要点：尽管野猪都在睡觉，不过因为中途大怪鸟会出现捣乱，为了不吵醒野猪，采集之前还是投个麻痹蘑菇令其不能行动为好。

ギィギ素材取り日和

过关条件：入手4个ギィギの素材
出现怪物：ランポス、ランゴスタ、ギィギ
可采集素材：アオキノコ×4、特产キノコ×1、ニトロダケ×2、マヒダケ×4、げどく草×4、プンプン草×3、メラメラナッツ×2、鱼素材×1、骨素材×3

任务要点：别看ギィギ（毒虫幼崽）好像很好欺负的样子，其实战斗起来一点也不弱，因此最好不要用战斗的方式来获得素材，可以使用麻痹蘑菇限制其行动后再进行采集，或者直接用剪刀提案强行采集。另外毒虫幼崽的攻击带有毒性，记得带上音乐家解毒。

嫌なものには目もくれず

过关条件：入手4个ランポス素材
出现怪物：ランポス、ギィギ、イーオス
可采集素材：アオキノコ×5、特产キノコ×2、ニトロダケ×4、マヒダケ×10、毒テングダケ×2、げどく草×4、パサパセリ×2、プンプン草×2、メラメラナッツ×2、モンスターのフン×6、矿石素材×2、骨素材×2

任务要点：这关的蓝速龙不多，为了能确保百分百获得素材，还是先投掷麻痹蘑菇将其麻痹后再用剪刀指令采集为好。另外这关出现了イーオス（红速龙），比蓝速龙难打不少，打不过时还是赶快溜吧。

ビリビリ寸前矿石采掘

过关条件：入手2个矿石素材
出现怪物：ランポス、ランゴスタ、ギィギ
可采集素材：アオキノコ×3、ニトロダケ×2、毒テングダケ×2、げどく草×2、ネンチャク草×2、怪力の种×3、メラメラナッツ×3、モンスターのフン×2、矿石素材×3

任务要点：虽然是采集任务，不过出现的怪物也不少，干劲槽不多时建议不要恋战，直接使用前进提案赶路，还有料理人一定要带上，可以发挥很大的作用。

诱惑に负けずヤド狩り、それとヒナ

过关条件：入手4个ヤオザミ素材
出现怪物：ブルファンゴ、イーオス、ヤオザミ、ヒナ
可采集素材：アオキノコ×4、特产キノコ×2、ニトロダケ×2、マヒダケ×5、マタタビ×6、忍耐の种×6、ハチミツ×5

任务要点：小盾蟹都在睡觉，在它身上采集素材基本没有难点，有红速龙的地方最好将其击退再进行采集。另外这关的ヒナ（小鸡）是可以用剪刀提案捕获的，把它带回去给农场的マキバ系吧。

ビビるなイ-オス狩り

过关条件：讨伐5只イ-オス
出现怪物：イ-オス、ヤオザミ、ランポス、ギイギ
可采集素材：アオキノコ×1、特产キノコ×2、マヒダケ×1、毒テングダケ×3、ドキドキノコ×6、げどく草×4、ネンチヤク草×3、プンプン草×3、草食龙の卵×1、鱼素材×4
任务要点：红速龙不是很好对付，善于战斗的职业要多带点。还有这关的怪物很多都隐藏在暗处，贸然接近的话会被突然出现的怪物吓一跳而导致无法动弹，所以还要记得把交易家编入队伍，这样就可使用放大镜提案提前看到它们了。

母は強しリオレイア

过关条件：入手飞龙の卵
出现怪物：ランゴスタ、イ-オス、リオレイア
可采集素材：アオキノコ×1、げどく草×1、マタタビ×3、モンスタ-のフン×2、虫素材×2、骨素材×2、飞龙の卵×1
任务要点：在路程最后一段就会遇到这个任务的BOSS雌火龙，不过这里不需要战斗，只要把它背后的飞龙蛋偷到手就可以了。注意雌火龙是睡着的，经过时要使用蹑足或匍匐前进提案，否则吵醒雌火龙的话后果不堪设想。

沙漠でギィギ探し、それとコポポ

过关条件：入手6个ギイギの素材
出现怪物：ランゴスタ、ギイギ、ヤオザミ
可采集素材：アオキノコ×3、特产キノコ×1、ニトロダケ×2、マヒダケ×5、毒テングダケ×4、げどく草×6、パサパセリ×4、プンプン草×4、メラメラナッツ×2、草食龙の卵×2、矿石素材×2
任务要点：很多毒虫幼崽都隐藏在暗处，一定要带交易家同行，还有为了确保百分百获得素材要避免战斗，发现毒虫幼崽直接使用剪刀提案采集就可以了。另外任务中有一只コポポ，可以将它带回去给农场的マキバ系。



爽快ランポス狩り

过关条件：讨伐10只ランポス
出现怪物：ヤオザミ、ランポス、ゲネポス、ランゴスタ
可采集素材：アオキノコ×3、特产キノコ×2、ニトロダケ×7、毒テングダケ×6、ネンチヤク草×4、怪力の种×13、忍耐の种×3、鱼素材×3
任务要点：任务中第一次出现了ゲネポス（黄速龙），它的攻击会导致麻痹，记得带上音乐家解除异常状态。还有这关的种子素材也不少，多多活用加快任务的进程吧。



巨大ヤド狩り

过关条件：入手盾蟹の爪
出现怪物：ダイミョウザザミ、ヤオザミ
可采集素材：ニトロダケ×3、怪力の种×3、マタタビ×2、草食龙の卵×2、骨素材×2、特产キノコ×1
任务要点：海岸潜伏着很多小盾蟹，记得要带上交易家。盾蟹の爪在任务最后的ダイミョウザザミ（盾蟹）身上，面对盾蟹时，当其从土里露出背壳和背对我们时都是攻击的大好时机，它攻击前会转身面对我们，这时只要潜入地中或移动到它后方就能安全躲过，给予一定的伤害后它就会晕眩，此时就上前剥取吧。

ビリビリランゴスタ狩り

过关条件：讨伐20只ランゴスタ
出现怪物：イ-オス、ランゴスタ、ゲネポス、ヤオザミ
可采集素材：アオキノコ×2、特产キノコ×2、ニトロダケ×4、毒テングダケ×1、ネンチヤク草×2、パサパセリ×4、メラメラナッツ×2、モンスタ-のフン×3、虫素材×3、鱼素材×2
任务要点：ランゴスタ（飞虫）的数量很多，并且某些点还会无限刷新，基本不用担心会漏掉而过不了关。任务棘手的地方在于会有不少的红速龙和黄速龙妨碍狩猎，因此队伍要保证有足够的攻击力来对付它们，还有就是最好带上音乐家解除异常状态。

空飞ぶリオレウス

过关条件： 入手火龙の鳞
出现怪物： リオレウス
可采集素材： アオキノコ×3、特产キノコ×1、ドキドキノコ×3、ネムリ草×3、マタタビ×6、ハチミツ×3、モンスタ-のフン×3、矿石素材×3

任务要点：任务开始不久就要面对リオレウス（雄火龙），它会在空中不断喷火阻碍我们前进，得看准火焰的间隙通过。在路程的最后要和雄火龙对决，这里要注意一般的攻击是伤不了它的，正确的方法是当其飞到场景的炸弹堆上方时使用这个任务独有的发射炸弹提案，这样就可一击将雄火龙打晕，接下来就可以采集火龙の鳞了。



やる气大事ゲネポス狩り

过关条件： 讨伐3只ゲネポス
出现怪物： ゲネポス、イ-オス、ギィギ
可采集素材： アオキノコ×1、毒テングダケ×4、プンプン草×2、マタタビ×2、ハチミツ×1、草食龙の卵×1、骨素材×2

任务要点：过关条件不难，但炎热会导致干劲槽不断下降，并且回复用的蓝蘑菇只有一个，因此最好带上料理人，把毒蘑菇也用作回复。

忍耐の种狩り

过关条件： 入手10个忍耐の种
出现怪物： イ-オス、ゲネポス、ヤオザミ、リオレウス
可采集素材： げどく草×4、ネンチャク草×4、忍耐の种×18、虫素材×4

任务要点：任务中雄火龙会不时出来客串，当听见翅膀拍打的声音时就要潜入地中回避了，否则会被飞过的雄火龙吓到而无法动弹，另外雄火龙飞过时还会吓跑其他怪物，利用这一点可以省去很多不必要的战斗。还有一点要注意的是这关没有回复道具，多带点菜园家边睡边走吧。

のび-る飞龙

过关条件： 入手ブヨブヨした皮
出现怪物： フルフル、グネポス、ギイギ
可采集素材： アオキノコ×2、マヒダケ×4、特产キノコ×3、ドキドキノコ×4、矿石素材×2

任务要点：任务中的毒虫幼崽大多隐藏在暗处，要带上可以使用放大镜提案的交易家和用于解毒的音乐家。ブヨブヨした皮需要在任务最后的フルフル（电龙）身上采集，采集前同样需先打晕它。对付电龙的方法很简单，它攻击前有明显的征兆，头朝哪边就是往哪边攻击，这时只需往反方向回避就可以了，攻击完后电龙会垂下来，这时就是我们反击的时机了，反复几次就能将它打晕。

ランポス素材取り大混战、それとコポポ

过关条件： 入手3个ランポス素材
出现怪物： ランポス、ヤオザミ、イ-ポス、ゲネポス、コポポ
可采集素材： パサパセリ×2、ハチミツ×2、マタタビ×6、げどく草×2、草食龙の卵×2、パサパセリ×2、特产キノコ、忍耐の种×3

任务要点：蓝速龙的数量不多，还是直接用剪刀提案剥取会比较稳妥，可以带多几个可以加速剥取的饲育系。不过这个任务最麻烦的地方还在于蓝速龙出现时会伴随很多其他怪物，大大影响了剥取作业，所以队伍还需要有较长的干劲槽作为保证。另外任务中的コポポ可以捕获。

ゲネポス素材取り大混战

过关条件： 入手3个ゲネポス素材
出现怪物： ティガレックス、ヤオザミ、ゲネポス、イ-オス、ランゴスタ
可采集素材： マヒダケ×6、アオキノコ×4、特产キノコ×3、ニトロダケ×3、鱼素材×2、骨素材×2、草食龙の卵×2

任务要点：这个任务的黄速龙数量很多，可以直接用讨伐的方法来获得素材。另外任务中有ティガレックス（轰龙）客串，它会不断往画面两端来回冲刺，扫平路面的一切，目前还没有办法对付它，只能躲，方法是看到它接近产生的震动时，使用下潜提案钻到地下。

凶暴な飞龙

过关条件： 入手轰龙の爪

出现怪物： ティガレックス、ゲネポス、ランゴスタ

可采集素材： マタタビ×4

任务要点：这次就要正式轰龙对决，前半段和上个任务一样，轰龙会不断往画面两端来回冲刺，这时还是以回避为主。路上的其他怪物和道具就不要管了，直接通过，战斗和采集都有可能导致来不及回避。路程的最后有一块巨石，到达后先原地待机，等轰龙差不多接近的时候就潜入地中，这样它就会一头撞到巨石上晕过去，这时就可采集轰龙の爪了。

うじゃうじゃモンスター

过关条件： 讨伐6只ゲネポス

出现怪物： ポポ、ランポス、ブルファンゴ、イ-オス、ヤオザミ、ゲネポス

可采集素材： 特产キノコ×1、矿石素材×4、草食龙の卵×2

任务要点：后期来说比较轻松的关卡，没有BOSS级的怪物，只要一路杀到底就可以了，相信能打到这里的队伍要完成任务是小菜一碟。

海の王者ラギアクルス

过关条件： 入手海龙の鳞

出现怪物： ラギアクルス

可采集素材： アオキノコ×2、骨素材×2

任务要点：最后一个上位探险任务，需在ネコート出现后才可领取。任务对阵的是《MH3》的标志性怪物ラギアクルス（海龙），刚开始时只能见到海龙的尾巴，这时不管怎么攻击都是不会奏效的，需要跑到它前面，这样才可吸引到它的注意力。海龙注意到猫猫后会边吐电球边前进，电球可以使用下潜指令躲过，当爬到终点石柱附近，海龙的电球就会把石柱击碎，而它也会被落下的岩石砸晕，接下来就可以采集海龙の鳞了。



通信探险任务攻略

追いこめイャンクック

过关条件： 入手怪鸟の耳

出现怪物： イャンクック、ポポ、ランポス、ランゴスタ

可采集素材： マヒダケ×2、ニトロダケ×2、特产キノコ×1

任务要点：怪物与道具配置和上位任务的差不多，只是这里的大怪鸟会逃跑两次，全力攻击速战速决吧。

母はとても强しリオレイア

过关条件： 入手飞龙の卵

出现怪物： リオレイア、ランポス、イ-オス、ランゴスタ、ギィギ

可采集素材： げどく草×5、アオキノコ×2、虫素材×2、特产キノコ×2、ネムリ草×2、飞龙の卵×1

任务要点：和上位偷蛋任务比起来，这个任务的怪物数量明显增多，而且蛋的位置离终点还有相当一段距离，为了不在这段路上吵醒雌火龙导致前功尽弃，因此后半部分应以赶路优先，小怪物能躲则躲。

それゆけ巨大ヤド狩り

过关条件： 入手盾蟹の爪

出现怪物： ダイミョウザザミ、ランポス、ヤオザミ、ランゴスタ

可采集素材： マタタビ×2、ニトロダケ×1、アオキノコ×3、特产キノコ×1、怪力の种×2、忍耐の种×2、マヒダケ×1

任务要点：任务开始不久盾蟹就会从地底对我们展开攻击，不过这时反击是没有用的，尽快赶到终点的对决场所才是最根本的解决办法。好在这个任务的蘑菇比较多，即使中了几次盾蟹的攻击也不会有太大的问题，



空を羽ばたくリオレウス

过关条件：入手火龙の鳞

出现怪物：リオレウス、イーオス、ゲネポス、ヤオザミ

可采集素材：ニトロダケ×3、げどく草×1、マタタビ×4、モンスターのフン×2、特产キノコ×1、矿石素材×2、虫素材×1、アオキノコ×2

任务要点：和上位相比多了不少干扰前进的小怪物，不过不用专门去对付，因为雄火龙的火球自会帮我们清场，我们只需专心赶路就可以了。任务最后依然是用发射炸弹提案了结雄火龙。

とっても凶暴な暴龙

过关条件：入手轰龙の爪

出现怪物：ティガレックス、ランポス、ゲネポス、ランゴスタ、ブルファンゴ

可采集素材：アオキノコ×6、特产キノコ×2、マタタビ×4

任务要点：与之前的轰龙任务差不多，只要躲避来回冲撞的轰龙并来到终点就可以了。由于路上的小怪物是无限刷新的，没有太大的战斗必要，也没有捕虫点、钓鱼点和采矿点，所以除了回复用的料理人是必须带的外，其他的就挑干劲槽多的猫猫上吧。

のびてのびーる飞龙

过关条件：入手ブヨブヨした皮

出现怪物：フルフル、グネポス、ギィギ

可采集素材：ネンチャク草×4、骨素材×2、げどく草×5、アオキノコ×2、ドキドキノコ×2、采掘场×2、ニトロダケ×2、特产キノコ×2

任务要点：一路上隐藏着很多毒虫幼崽，一定要带上交易家同行。最后的电龙对决有些许变化，第一次落地时电龙并没有晕眩，它会马上起身使用放电，这时千万不要靠近，等第二次将它打落地后才可以剥取。

海の最强王者ラギアクルス

过关条件：入手海龙の鳞

出现怪物：ラギアクルス、ゲネポス、ランゴスタ、ヤオザミ

可采集素材：ネムリ草×2、ニトロダケ×2、モンスターのフン×2、特产キノコ×2

任务要点：和上位的海龙任务相比多了许多干扰的怪物，并且海龙的攻击力也有所提高，对队伍的干劲槽有较高的要求。由于海龙走路时尾巴和前脚都有攻击判定，吸引它前进时要尽量走在它前面，海龙吐电球就使用下潜提案躲避，只要能撑到终点就意味着胜利。

全猫猫加入条件&好感度提升一览

编号	名字	职业	加入条件	黄金鱼	サツマノイモ	シマリリス	マネアネモネ	ドスビスカス	マタタビ	モーレツマタタビ	オオナナホシ	圆盘石	大きな骨	かたい骨	なぞの骨	まんまるたまご	草食の卵	ポポの尾毛	ブーメラン
1	主人公	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	长老	—	初期剧情	150	10	35	50	100	—	—	65	40	45	75	30	200	150	15	40
3	情报屋	情报屋	初期剧情	150	10	—	—	—	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20
4	见习い受付娘	受付娘	集会完成后在广场出现，对话加入	150	10	70	100	200	30	100	130	40	—	—	—	200	150	15	20
5	受付娘	受付娘	集会升级后在广场遇到，对话加入	150	10	70	100	200	30	100	65	80	—	—	—	200	150	30	20
6	イモート	受付娘	集会升级10天后在广场遇，对话加入到	150	10	70	100	200	30	100	130	40	—	—	—	200	150	15	20
7	管理人	管理人	完成村民任务“管理人のおじいちゃん”	300	20	70	100	200	30	100	65	40	—	—	—	400	300	15	20
8	农场长	农场长	完成村民任务“农园长クイズ”	150	10	—	—	—	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
9	渔场长	渔场长	完成村民任务“渔场长のお愿い”	150	10	—	—	—	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
10	マキバ系	マキバ系	完成村民任务“コポポ探し”	150	10	70	100	200	30	100	65	40	—	—	—	200	150	15	20
11	采掘长	采掘长	完成村民任务“采掘场を作ろう”	300	20	—	—	—	30	100	65	40	90	150	60	400	300	15	20
12	虫捕り系	虫取り系	完成村民任务“虫捕り系りの大事なモノ”	150	10	—	—	—	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20

编号	名字	职业	加入条件	黄金鱼	サツマノイモ	シマリリス	マネアネモネ	ドスビスカス	マタタビ	モーレツマタタビ	オオナナホシ	圆盘石	大きな骨	かたい骨	なぞの骨	まんまるたまご	草食の卵	ポポの尾毛	ブーメラン
13	料理长	料理长	完成村民任务“とりゅふ探し”	300	20	—	—	—	30	100	65	40	90	150	60	400	300	15	20
14	タル爆长	タル爆长	完成村民任务“タール一家のタル爆弹”	150	10	—	—	—	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
15	记录系	记录系	完成村民任务“记录系チュートリアル”	300	20	70	100	200	30	100	65	40	—	—	—	400	300	15	20
16	工芸家	工芸家	完成村民任务“スランプ工芸家”	150	10	—	—	100	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
17	交易长	交易长	仲间アイルー18匹	150	10	70	100	200	30	100	65	80	—	—	—	200	150	30	20
18	建筑家	建筑家	完成村民任务“スランプ工芸家”	300	20	—	—	—	30	100	65	40	90	150	60	400	300	15	20
19	衣装系	衣装系	拥有2件以上的服装	150	10	70	100	200	30	100	130	40	—	—	—	200	150	15	20
20	歌姬	歌姬	完成村民任务“歌姬と歌作り”	300	20	70	100	200	30	100	65	40	—	—	—	400	300	15	20
21	馆长	馆长	集会升级后在地下展览室遇到，对话加入	150	10	—	—	—	30	100	130	80	90	150	60	200	150	15	20
22	モガ	カルチャー系	完成村民任务“ファッションチェック”	300	20	70	100	200	30	100	65	40	—	—	—	400	300	15	20
23	マツリ	宴系	游戏开始第12天时在广场遇到，支付3000PP设立祭坛后加入	150	10	70	100	200	30	100	65	80	—	—	—	200	150	30	20
24	园长	园长	完成村民任务“ブーギーパーク开园”	150	10	70	100	200	30	100	65	80	—	—	—	200	150	30	20
25	占い师	占い师	园长加入后在小猪公园出现，采取运5星时对话加入	300	20	70	100	200	30	100	65	40	—	—	—	400	300	15	20
26	マルチ	マルチ受付	集会完成5日后出现，对话加入	150	10	—	—	—	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20
27	ネコート	旅人	其他同伴全部加入后在广场遇到，给予海龙の鳞后加入	300	20	70	100	200	30	100	65	40	—	—	—	400	300	15	20
28	ネギ	菜园家	完成村民任务“草むしり”	150	10	—	—	—	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20
29	シソ	菜园家	完成村民任务“石いっぱい”	150	10	—	—	—	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
30	ピンク	菜园家	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	70	100	200	30	100	130	40	—	—	—	200	150	15	20
31	シイタケ	菜园家	在长屋猫婆婆处介绍	300	20	70	100	—	30	100	65	40	90	150	60	400	300	15	20
32	スイカ	菜园家	在长屋猫婆婆处介绍	300	20	70	100	200	30	100	65	40	—	—	—	400	300	15	20
33	リール	钓り师	完成村民任务“マグロの一本钓り”	150	10	—	—	100	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20
34	フック	钓り师	渔场升到LV2数日后出现，渔场升到LV3后对话加入	300	20	—	—	—	30	100	65	40	90	150	60	400	300	15	20
35	ブルー	钓り师	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	—	—	—	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20
36	ロッド	钓り师	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	—	—	—	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
37	ルアー	钓り师	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	70	100	200	30	100	130	40	—	—	—	200	150	15	20
38	ミルク	饲育系	牧场有两头ポポ后出现，对话加入	150	10	70	100	200	30	100	130	40	—	—	—	200	150	15	20
39	ケイコ	饲育系	ミルク加入后出现，对话加入	300	20	70	100	200	30	100	65	40	—	—	—	400	300	15	20
40	マシロ	饲育系	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	70	100	200	30	100	130	40	—	—	—	200	150	15	20
41	ヒナ	饲育系	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	70	100	200	30	100	130	40	—	—	—	200	150	15	20
42	レミィ	饲育系	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	70	100	200	30	100	130	40	—	—	—	200	150	15	20
43	ルナ	探险家	完成村民任务“长老の杖はどこ？”	150	10	—	—	—	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20
44	サファイア	探险家	完成村民任务“サファイア石クイズ”	300	20	70	100	200	30	100	65	40	—	—	—	400	300	15	20
45	アンバー	探险家	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	70	100	200	30	100	65	80	—	—	—	200	150	30	20
46	ウルシ	探险家	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	—	—	—	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
47	トレニャー	探险家	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	—	—	—	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20

编号	名字	职业	加入条件	黄金鱼	サツマノイモ	シマリリス	マネアネモネ	ドスビスカス	マタタビ	モーレツマタタビ	オオナナホシ	圆盘石	大きな骨	かたい骨	なぞの骨	まんまるたまご	草食の卵	ポポの尾毛	ブーメラン
48	ニャーブル	虫取り屋	完成村民任务“ニャーブル虫クイズ”	150	10	—	—	—	30	100	65	40	90	150	60	200	150	30	20
49	ツバキ	虫取り屋	完成村民任务“虫捕り対決”	150	10	70	100	200	30	100	130	40	—	—	—	—	150	15	20
50	ホワイト	虫取り屋	在长屋猫婆婆处介绍	300	20	70	100	200	30	100	65	40	—	—	—	400	300	15	20
51	イエロー	虫捕り屋	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	70	100	200	30	100	65	80	—	—	—	200	150	30	20
52	ギギ	虫捕り屋	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	—	—	—	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20
53	アニス	料理人	完成村民任务“ワタシのダンナさま”	150	10	70	100	200	30	100	65	80	—	—	—	200	150	30	20
54	クッキン	料理人	完成村民任务“食材探し”	150	10	70	100	200	30	100	130	40	—	—	—	200	150	15	20
55	オレガノ	料理人	在长屋猫婆婆处介绍	300	20	—	—	—	30	100	65	40	90	150	60	400	300	15	20
56	シナモン	料理人	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	70	100	200	30	100	65	80	—	—	—	200	150	30	20
57	スパイス	料理人	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	—	—	—	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20
58	ショウ	タル投げ师	小猪公园完成后在长屋出现，回答问题后加入	150	10	—	—	—	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20
59	イオ	タル投げ师	完成村民任务“フタを求めて三千里”	150	10	—	—	—	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20
60	スミ	タル投げ师	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	70	100	200	30	100	65	80	—	—	—	200	150	30	20
61	モク	タル投げ师	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	—	—	—	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
62	テツ	タル投げ师	在长屋猫婆婆处介绍	300	20	—	—	—	30	100	65	40	90	150	60	400	300	15	20
63	ソル	交易家	交易长加入后第二天在集会外部出现，支付1200PP购入交易车后加入	150	10	—	—	—	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20
64	ネロ	交易家	※注一	150	10	—	—	—	30	100	75	80	90	150	60	200	150	30	20
65	アリア	交易家	交易长加入数日后在集会外部出现，支付7500PP购入交易热气球后加入	300	20	70	100	200	30	100	65	40	—	—	—	400	300	15	20
66	トレード	交易家	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	—	—	—	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
67	アキンド	交易家	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	—	—	—	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
68	ランチ	ハンター	完成村民任务“お魚ちょうだい”	150	10	—	—	—	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20
69	カロ	ハンター	举行宴会10次后在广场出现，对话加入	150	10	—	—	—	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
70	フェン	ハンター	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	—	—	—	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
71	ファング	ハンター	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	—	—	—	30	100	60	80	90	150	60	200	150	30	20
72	ハンター	ハンター	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	—	—	—	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20
73	エピカ	音乐家	完成村民任务“诗”	300	20	—	—	—	30	100	65	40	90	150	60	400	300	15	20
74	モボ	音乐家	※注二	150	10	—	—	—	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
75	キラ	音乐家	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	70	100	200	30	100	65	80	—	—	—	200	150	30	20
76	アキラ	音乐家	在长屋猫婆婆处介绍	300	20	—	—	—	30	100	65	40	90	150	60	400	300	15	20
77	カリスマ	音乐家	在长屋猫婆婆处介绍	150	10	—	—	—	30	100	65	80	90	150	60	200	150	30	20
78	《MHP2G》的随从猫	ハンター	继承《MHP2G》的存档	150	10	—	—	—	30	100	130	40	90	150	60	200	150	15	20

注一：1.交易长加入数日后会在海边捡到瓶子，按照瓶中信的要求放入钓りのエサ。2.第二次捡到瓶子时放入特产キノコ。3.第三次捡到瓶子时放入ポポミルク。4.完成以上步骤后数日后ネロ在集会外部出现，支付3600PP购入交易船后加入。

注二：1.村子发展到一定程度时某天起床会发现长老不见了，接到情报屋的寻找请求后在海边发现长老。2.第二天会在海边捡到瓶子，按照瓶中信的要求放入なぞの草，隔天会收到集会BGM的乐谱。3.第二次捡到瓶子时放入ナナハクサイ，隔天还会收到乐谱。4.第三次捡到瓶子则直接收到乐谱。5.カロ加入5日后モボ在广场出现，对话加入。



感觉就像是玩猫猫版的《牧场物语》，虽然各方面稍显青涩，但作为第一作来说素质已经很不错了，推荐给喜欢休闲类游戏的玩家。

ACE COMBAT X² JOINT ASSAULT

エースコンバットX² ジョイントアサルト





文 酷洛洛　美编 Juxi

《AC》又一次来到PSP，距离前作《诡影苍穹》不知不觉已经将近4年时间，随着时间的变迁玩家口味也在不停地改变，而在本作中我们也可以看到NBGI为顾及时下玩家的需要在细节上作出的种种变化与让步，例如操作、联机要素等各方面。但系列一贯略带科幻而真实的风格、还有那火爆震撼的空战场面依然让每一个《AC》飞行员过足瘾。希望本篇攻略能够为玩家提供有用的参考。

PLAYSTATION PORTABLE

皇牌空战X2 联合突击			
エースコンバット X2 ジョイントアサルト			
NBGI	STG	2010年8月26日	日版
1～8人	5229日元	无对应周边	

系统详解

系统菜单说明

CAMPAIGN：战役模式，包括任务攻略、格纳库、存档、设置等游戏中各种主要功能。

DATA VIEWER：可以查看开启的各种游戏资料，可以鉴赏音乐和战斗录像、查看获得的勋章、机体出击数据和各任务的完成状况等。

VS MODE：联机对战模式，提供六种对战规则供玩家与好友同乐。

PLAY DATA：可以新增、读取和删除玩家存档。

OPTIONS：游戏中各中细项设置，包括画面、操作、声音、自动存档、数据安装和语音设置。



战役模式菜单

ミッション攻略/Select Mission：任务模式，其中按○进入单人模式、□为无线联机模式、△为网上联机模式；进入单人模式后按R为自由任务，可以进行玩家之前完成过的各种任务。

总合ブリーフィング/Briefing：查看下个任务的作战会议影像。

ハンガー/Hangar：格纳库，可以购买和卖出各种机体、特殊武器、和零件，以及进行机体改造。

セーブ・ロード/Save・Load：游戏存档的记录和读取。

オプション/Options：游戏设置，注意这里不能设置游戏的语音。

パイロットカード/Military ID：驾驶员资料卡，查看玩家的当前信息。

语言切换技巧

日版同时包含了日语和英文两种语言，前者以日版游戏常用的“○=确定”为按键配置，后者则以欧美游戏的习惯“×=确定”为按键配置，甚至连语音也分为日英两种。要使用日语界面和语音只需在PSP的系统语言设置中将语言设置成日本语即可，而英文界面和语音的则选择非日本语。两种语言界面都可以在系统菜单的设置（OPTION）--语言（LANGUAGE）中切换日英语音。

体验版的继承内容

如果玩家的PSP记忆棒内有《皇牌空战X2 联合突击》试玩版的存档，在正式版读取后将可以继承试玩版的昵称，并且可以提前获得F-5E和MIR-2000D战机，以及《噬神者》的机身徽章（GOD EATER），因此玩家在正式进行游戏时不妨先体验一下试玩版。

操作模式的变化与区别

本作的操作分为普通与专家两种操作模式，普通操作模式取消了过去系列中机体翻转和配平动作，在左右转向时反应比专家模式更快，加上整个配平动作均由电脑操控，也不会让玩家有眩晕的感觉。而专家操作模式则要求玩家要有更细腻的操作技巧。由于机体左右转向前需要事先进行翻转动作，在躲避导弹、追击敌机时都要预先计算。不过专家操作模式有点一是普通操作模式无法代替的：当敌机在下方盘旋飞行，单凭俯冲下降的速度往往难以进行咬尾，这时我们就需要将机体180度翻转，再借助上仰动作的高爬升率进行翻转俯冲。由于普通操作模式不能直接翻转，因此也无法完成此动作。





▲普通操作模式更利于左右转向。

◀专家操作模式动作更全面。

操作说明

普通操作模式（ノーマル/Normal）

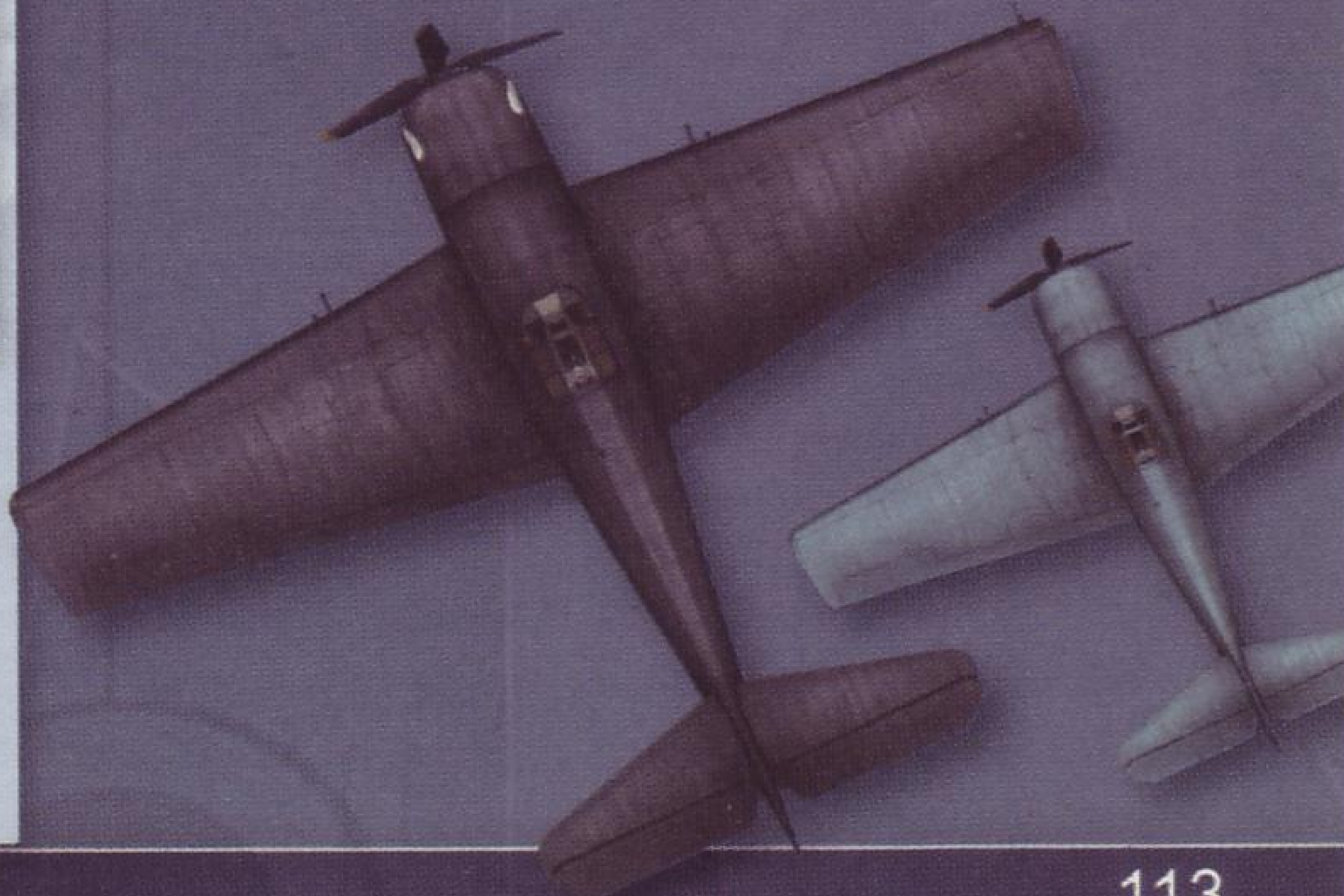
取消了过去水平翻转、垂直配平等调整操作，让操作方式彻底简单化，适合初接触该系列的玩家。

按键	效果
滑杆↑	下降
滑杆↓	上升
滑杆←	左转
滑杆→	右转
方向键↑	请求（多人模式用）
方向键↓	回复（多人模式用）
方向键←	–
方向键→	–
△	切换目标
长按△	敌方追踪视觉
○	导弹
×	机枪
□	切换武器
L	减速
R	加速
L+R	自动导航
SELECT	雷达/地图
L+R+滑杆	改变镜头方向
L+R+SELECT	切换视角

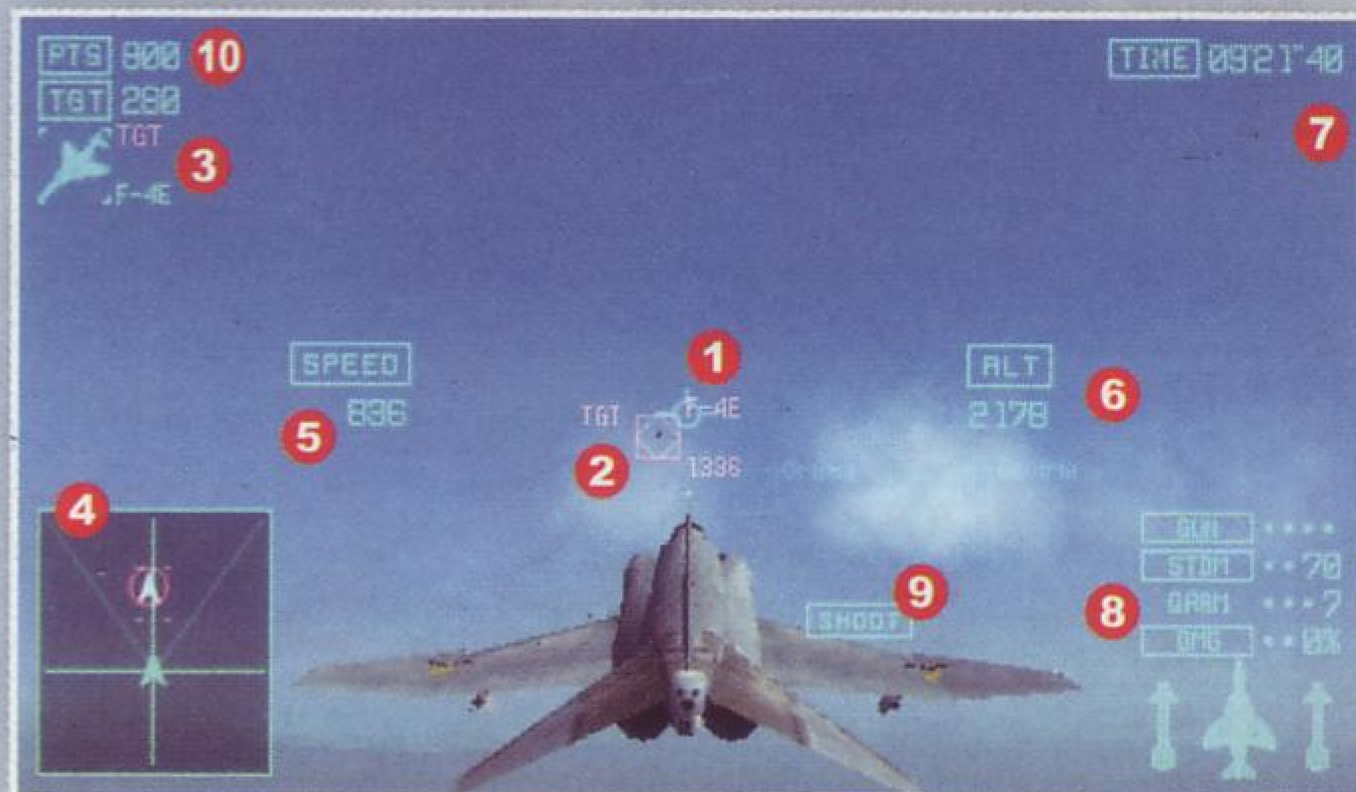
专家操作模式（エキスパート/Expert）

前作的操作模式，可进行机体水平翻转，调整动作更为丰富，适合系列的老玩家。

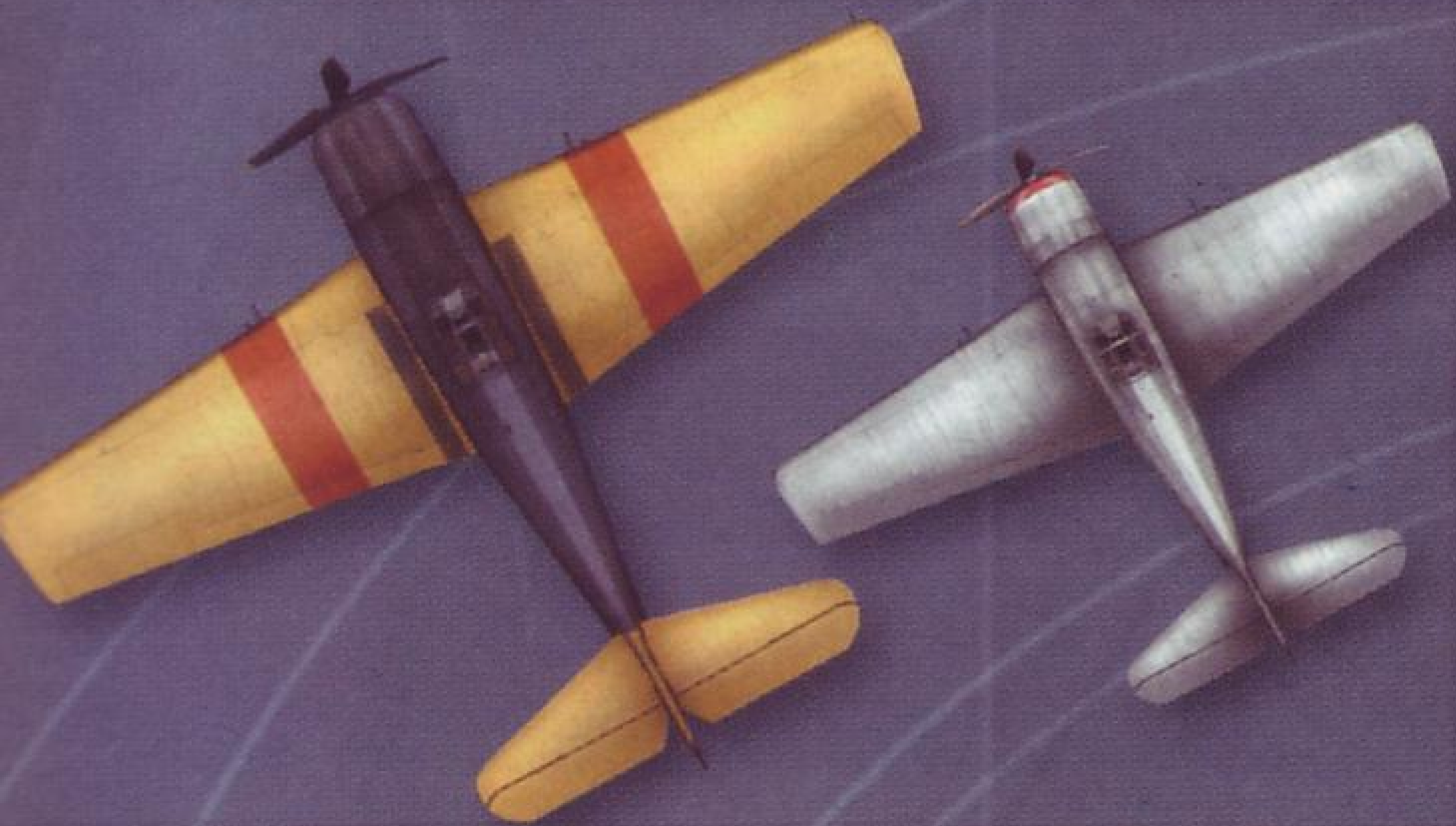
按键	效果
滑杆↑	俯冲
滑杆↓	上仰
滑杆←	左翻转
滑杆→	右翻转
方向键↑	请求（多人模式用）/下配平（B配置）
方向键↓	回复（多人模式用）/上配平（B配置）
方向键←	左舵
方向键→	右舵
△	切换目标
长按△	敌方追踪视觉
○	导弹
×	机枪
□	切换武器
L	减速
R	加速
L+R	自动导航
SELECT	雷达/地图
L+R+滑杆	改变镜头方向
L+R+SELECT	切换视角



画面解说（后方视角）

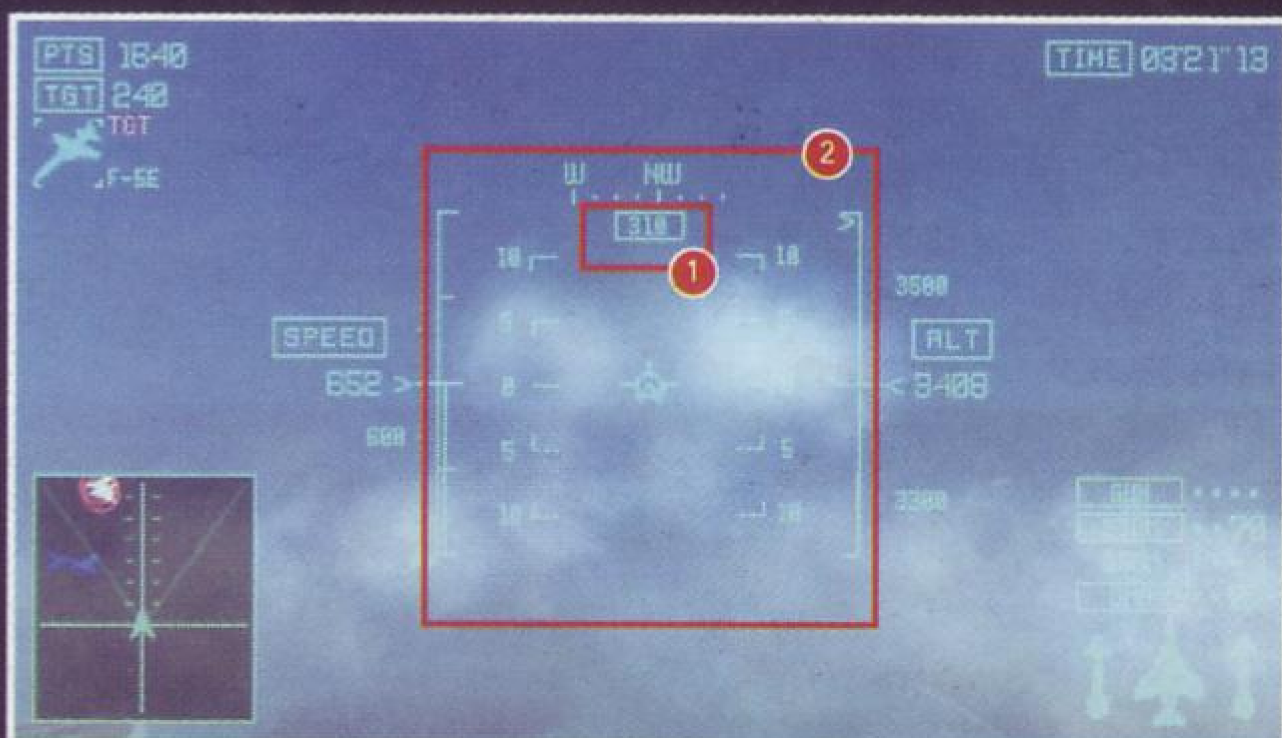


❶准星：用于瞄准目标，当与目标的距离到达机枪有效范围时，会自动变成机枪准星，不同的特殊武器准星也各不相同。
❷❸锁定框：方框显示为当前锁定的目标，其右下方会显示与目标的飞行距离，同时画面左上会显示锁定目标的资料和分值，如果是任务指定攻击目标还会出现“TGT”的提示。当飞行距离到达导弹等特殊武器的可诱导距离，锁定框就会自动变红，此时是导弹的有效追踪射程。
❹雷达：显示我军与敌机的位置，另外通过SELECT键可以切换检测的范围大小。
❺速度：当前我机的飞行速度，注意当飞行速度降至400以下时就会出现失速，这时要尽快加速以恢复正常飞行，不然就会有坠机的危险。
❻飞行高度：我机与地面的垂直高度，俯冲时注意不要太贴近地面，飞机触地就会直接坠毁。
❼剩余时间：任务当前的剩余时间，时间耗尽任务就会失败。
❽飞机状态：显示导弹和特殊武装的剩余弹数、当前使用的武器、机体的损伤程度；注意DMG栏表示我机的损伤情况，到100%时就会击毁。
❾射击提示：当出现该提示时就是导弹/武装的发射时机。
❿当前总得分。



HUD视觉解说

导航水平仪不会在默认的后方视觉显示，玩家可以通过系统设置或L+R+SELECT切换至HUD视觉或驾驶舱视觉，导航水平仪可以精确地表示当前我机以何种角度，何种姿势下飞行，而且水平高度与飞行速度的表示方式也更为详细，尤其是在较为狭窄的地形以及低速飞行的精准射击时十分有用。

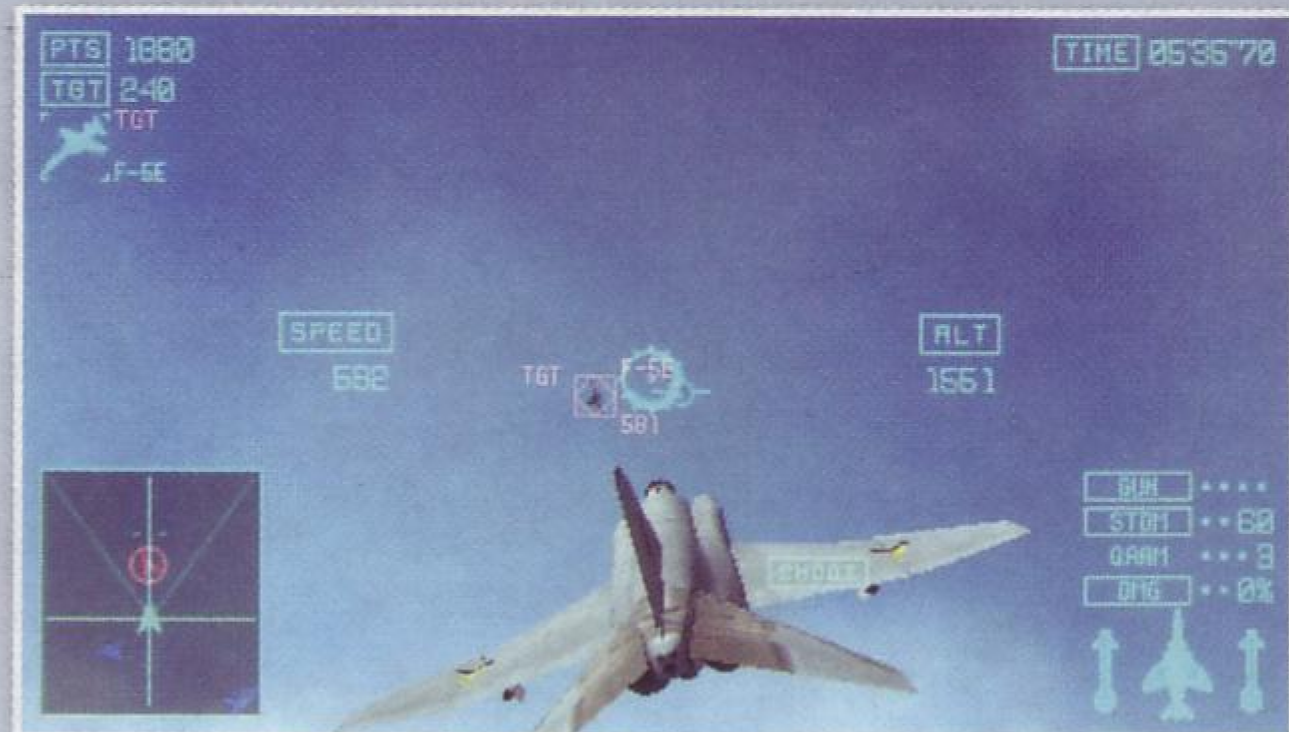


❶指南针：用于辨认水平方向。

❷水平参照：分别由外框和内框组成，作用相当于飞机上的陀螺半罗盘。飞机左右翻转时，内框和外框就会出现不平行，这是可以用来判断飞机的翻转姿势；当内框和外框处于一条平行线上时，代表此时飞机正处于平行状态；而内框的数字代表飞机的仰角和俯角，飞机平行状态下，画面中央的准星位于0度位置时，代表飞机正处于以水平直线的方式飞行。

机枪

机枪是每台机体默认配备的武器，但各位可不要小看这“民工级”武器。虽然射程短，但胜在弹数丰富，而且威力也不错。在空中的咬尾缠斗、对地接近战和缺少导弹等情况下相当实用，机枪的有效锁定射程为800以内，而遇上相对静止的目标，即使950左右的射程也能对目标造成伤害。



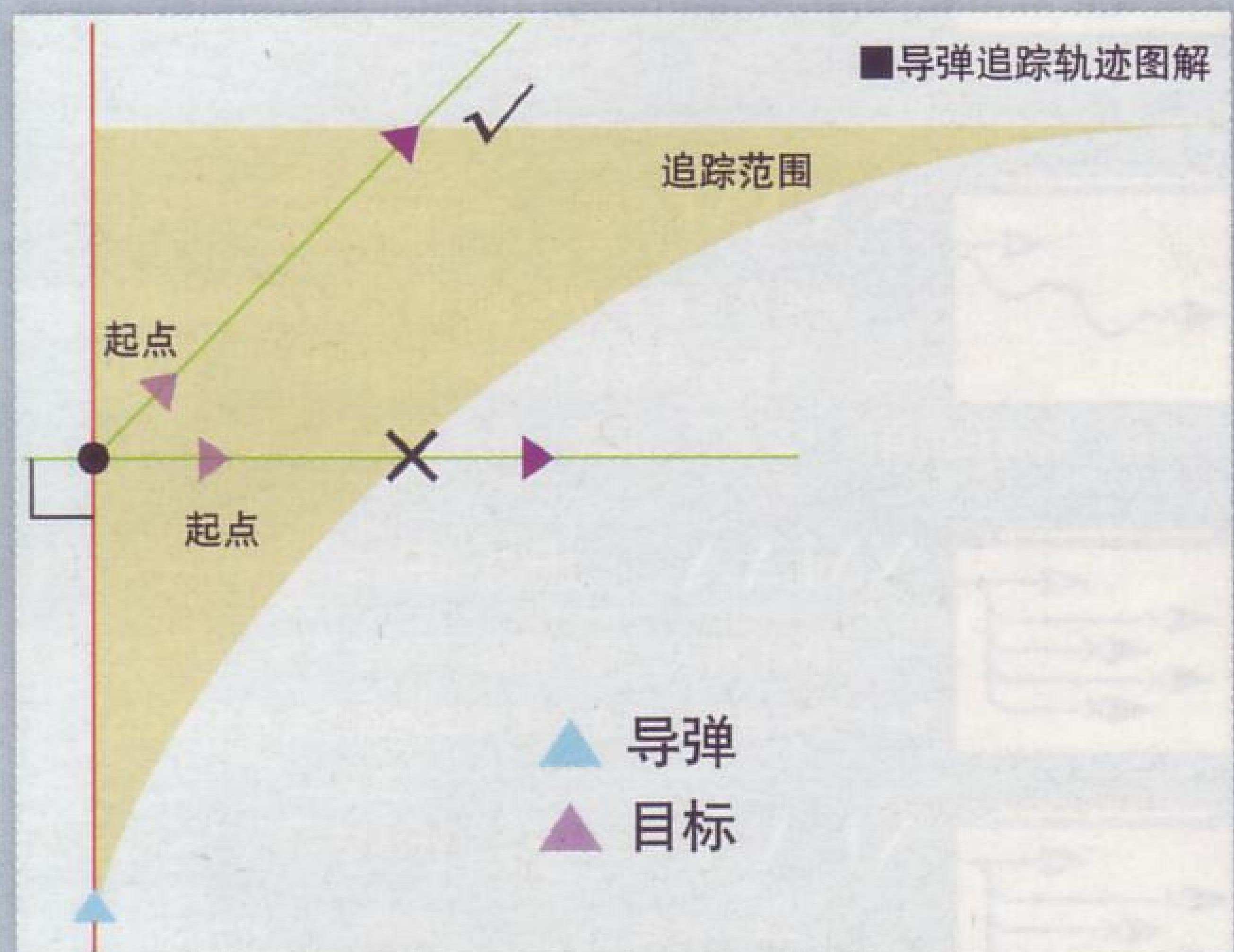
导弹应用



导弹是游戏中最常用的武器，在有效射程发射后导弹就会自动追踪，地面目标导弹自然是几乎百发百中，但空中的敌机并不会等吃玩家发射导弹，如何用导弹准确命中敌机也是新玩家时常面对的课题。排除导弹射程和诱导能力差别等不可控因素，我们来说说导弹的命中原理，或者有点像教物理公式，但只要了解其中的原理，就能完全掌握导弹发射的时机和躲避技巧了：

一、当导弹飞行方向与目标移动方向重合成一条直线时，距离越短、速度越快，目标将越难躲避，命中率越高。

二、当导弹飞行方向与目标移动方向不重合时，两直线的垂直夹角越接近90度、导弹离两直线的交点越近、目标里交点距离越远，导弹所需转向的角度就越大、命中率越低，反之亦然。



第一点相信大家比较好明白，往往迎面飞行时导弹的命中率比追尾要高也是这个原因；第二点可以通过图解来帮助大家理解，上图仅为目标直线飞行的理想状态，当目标转向飞行时还要考虑其机动性以及飞行速度。发射导弹时尽量选择飞行方向与我机相同或反向的敌机，敌机飞行方向垂直夹角越小，距离交点越近，命中率也越高。



▲典型的错误示范。

TGT

TGT就是指任务的摧毁目标，一般情况下，只要摧毁任务中所有的TGT标示单位就能完成任务，其余的非TGT目标不影响任务的完成，而其中大部分任务都以完成时间为评级标准，因此想快速完成任务，就要有针对性地攻击TGT目标，不要盲目攻击。



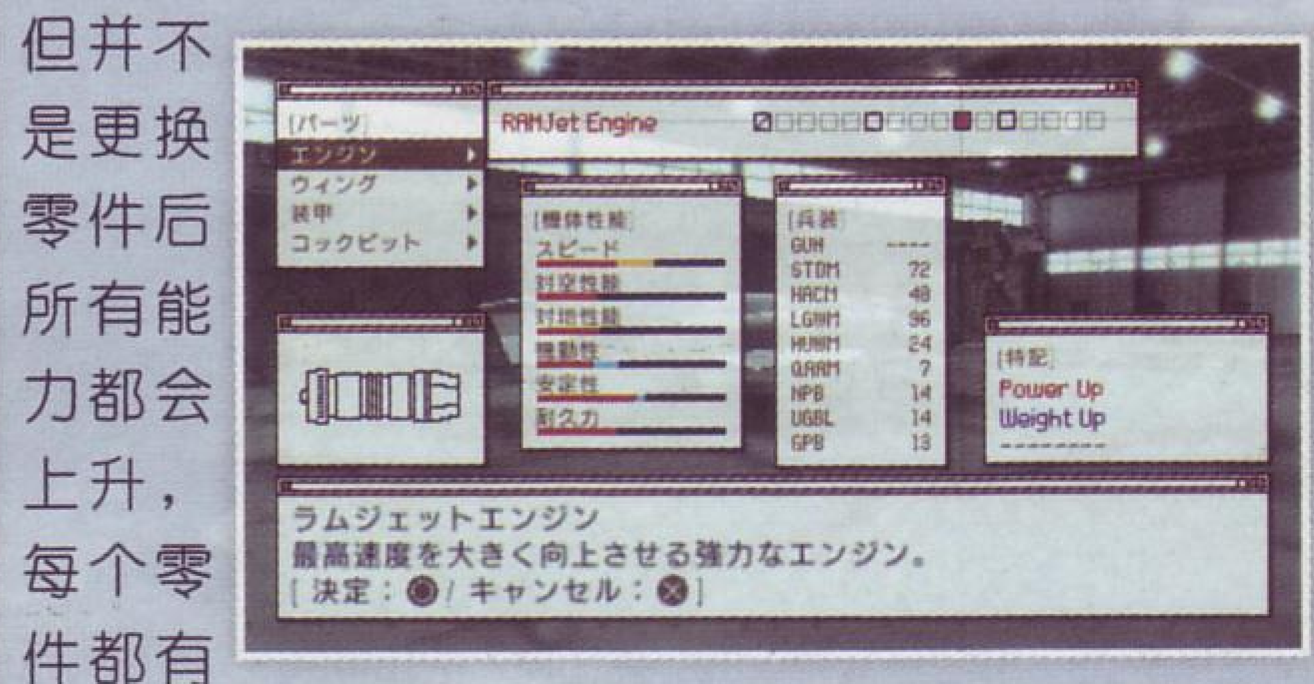
◀多个单位时优先攻击TGT目标。

任务评价

任务的评价由高至低分为D、C、B、A、S五等级，获得S级的取决条件根据任务的类型会有所差别。其中对空战和对地战等任务只取决于任务的完成时间，因此全力消灭TGT目标即可；涉及目标护卫、守护城市的任务则取决于保护对象的受损程度，画面右上方的MPG值降幅越少评价越高；Mission 09/10/13/14这类带据点破坏性质的任务，评价高低取决于完成时的所得PTS的多寡，要获得S级评价就要尽可能清除地图上的所有目标。

改造功能（チューニング/Tune）

当完成Mission 05(A/B)后，玩家就可以开始为机体进行改造，零件分为引擎、机翼、装甲、驾驶舱四大类。玩家可以通过更换零件来强化机体，但并不是更换零件后所有能力都会上升，每个零件都有属于自己的特性，能力有升有降，也有部分零件带特殊效果，改造前要考虑机体的特性进而取舍。



零件作用说明

引擎（エンジン/Engine）：主要提升速度的零件，也会影响到机体的机动性、安定性和耐久力。

机翼（ウィング/Wing）：用于平衡机动性与安定性的零件，多为提升，也会影响到机体的速度和耐久力。

装甲（Armor）：主要提升耐久力的零件，也会影响到机体除攻击能力外各方面的性能。

驾驶舱（コックピット/Avionics）：主要提高对空和对地性能，也会影响到机体的耐久力。

机体属性说明

速度（スピード/Speed）：影响机体的推进性能，数值越高加速越快、极限速度越高，也越容易躲开敌人的机枪和导弹。

对空性能（Air-to-Air）：影响锁定空中敌人所需要的时间。

对地性能（Air-to-Ground）：影响锁定地面和海上敌人所需要的时间。

机动性（Mobility）：影响机体的转向、翻转、爬升率等各方面移动性能，数值越高机体越灵活。

安定性（Stability）：影响机体的稳定性，例如数值越低，越容易造成失速。

耐久力（Defense）：影响被击中时受到的伤害，耐久力越高，受到同威力的攻击时伤害越少。

机体的武器开启

除部分特殊机体外，初期机体都只配备两种武器，开启数最多为8种，随机体的武器携带次数增加，对应的同类武器也会逐渐开启，虽然不再明确区分普通武器和特殊武器，任务中玩家可以同时装备两种普通武器和特殊武器，但开启武器的条件还是与当前使用的武器的种类挂钩。STDM、HACM、LGWM、HVWM为普通武器，其余均为特殊武器，开启的武器种类与任务时配备的武器种类相对应，如果在任务中玩家同时配备一类武器，就会造成另一类武器的携带数无法累计，导致完成任务后不能开启，因此开启所有武器最好的办法还是普通、特殊各携带一种。



武器特性

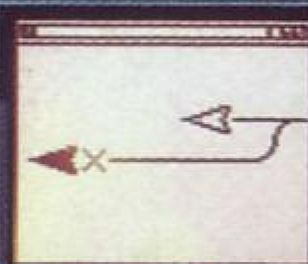
本作收录武器达到26种，根据其用途特征可分为四大类，这些武器对任务的成败起到至关重要的作用。充分了解各种武器特征，根据任务的需要去选择武器和搭载对应武器的战机是成为皇牌飞行员的必备条件，以下是全武器特性和性能描述。

全武器一览

普通导弹

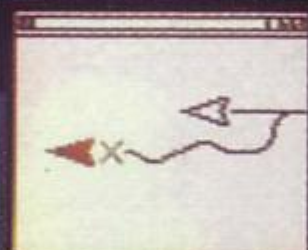
适用范围：Air-to-Air/Air-to-Ground

用途最为广泛的武器类型，能够同时锁定空中和地面的目标，发射后会追踪目标进行攻击



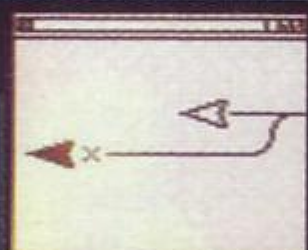
STDM　标准导弹

最基本的导向飞弹，射程约1500，性能标准，同时也是最普遍使用武器。



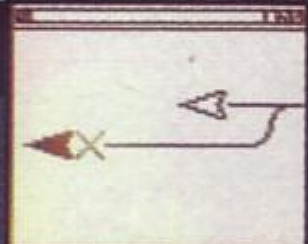
HACM　高精度导弹

命中性能强化的导弹，但射程较短，仅1100，可用于近距离攻击机动性较高的机体。



LGWM　轻量级导弹

购入价格较低，弹数较多，威力稍低于STDM，适用于在敌方机体较多，武器消耗要求大的场合。



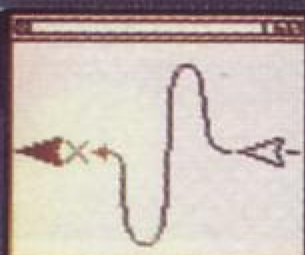
HVWM　重量级导弹

购入价格较高，弹数较少，威力约为STDM的1.5倍，射程相同，但对空时战至少要两发STDM才能摧毁敌机，因此HVWM的定位比较尴尬。

对空武器

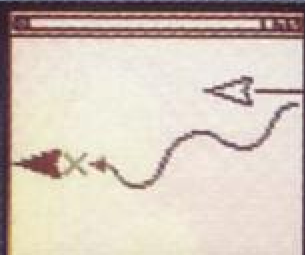
适用范围：Air-to-Air

对空战常用武器类型，只能锁定空中目标，均为导弹类武器。



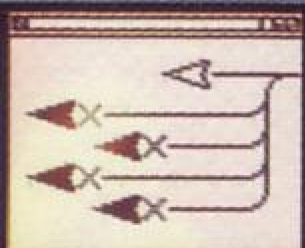
QAAM　高机动导弹

诱导性和机动性优秀的导弹，威力和射程与STDM相同，但命中率更高，即使目标成功回避也会折回追踪。



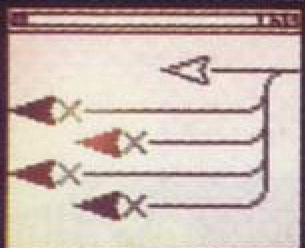
SAAM　半主动空对空导弹

拥有高追尾能力和远距离射程的导弹，射程约为4000，只要敌机在我机的圆形捕捉框内，导弹就会持续追踪，缺点在于目标一旦离开锁定框，导弹就会停止追踪。



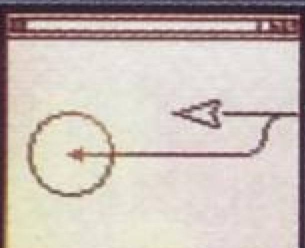
XMAA　进阶中程空对空导弹

射程约4000，威力相当STDM的两倍，并同时锁定最多4个空中目标，也适合单对单时远距离的连续打击。



XLAA　进阶长程空对空导弹

XLAA的距离加长版，射程5500，威力与XMAA相同，同样可以锁定最多4个空中目标。



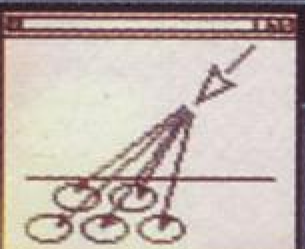
SASM　空对空炸裂弹头导弹

射程与STDM相同，命中敌方前在其周围发生爆炸，造成大范围破坏的导弹，对善于躲避导弹的高机动敌机甚为有效，威力约为STDM的两倍，由于带范围判定，实际伤害会有所浮动。

对地武器

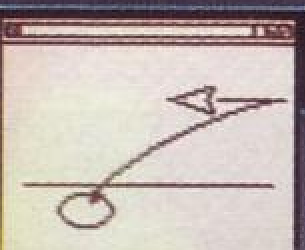
适用范围：Air-to-Ground

以攻击地面和海上舰艇单位为主的武器，武器种类较为丰富。



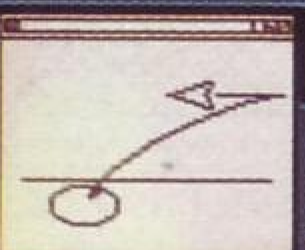
RCL　飞弹发射器

朝飞机直线方向一次射出八连发的火箭炮，全中伤害高，虽然是对地为主的武器，有时也能用于巨型战舰。



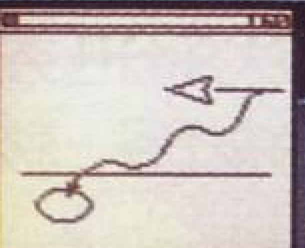
UGB　无诱导炸弹

无诱导性能的投落型炸弹，典型的对地炸弹，落点受高度和飞行速度影响。



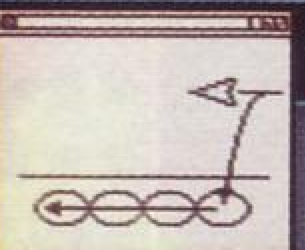
UGBL　无诱导炸弹（大型）

UGB的威力强化版，无诱导性能的投落型炸弹，破坏范围更广，可以破坏同一范围的多个目标。



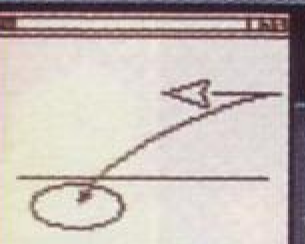
GPB　诱导贯通炸弹

射程与STDM相同，带诱导性能的投落型炸弹，可以在安全的距离准确命中目标，破坏力较高。



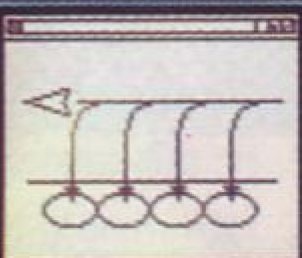
NPB　凝固汽油弹

接触目标后向前方扩散带状爆风的炸弹，前方推进的特点可以弥补落点的偏差，但威力较低。



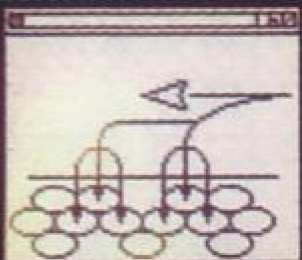
FAEB　燃料炸弹

使用高挥发燃料制成的投落型炸弹，威力略低，但范围极广，即使随意投下都能轻易命中，适合攻击大范围内的复数地面目标。



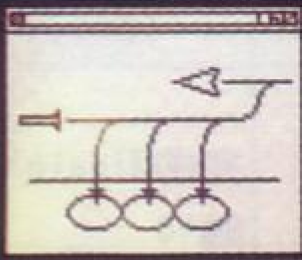
BDSP 小弹头子母弹

投下无数的小型炸弹，呈带状的范围攻击，随高度与飞行速度散落点会有较大偏差，使用难度较高。



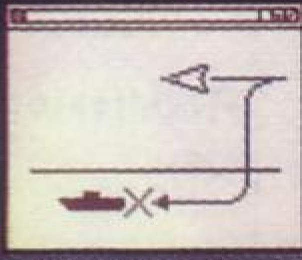
SFFS 无诱导子母散弹

途中分裂成无数破片爆 ，以地面为攻击目标的无诱导炸弹，发射时飞行高度对散落地点影响较大。



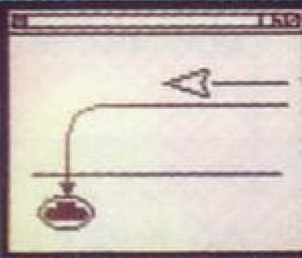
SOD 子母诱导散弹

诱导射程4000，从目标上空飞行，然后往地面呈带状投下小型炸弹，对舰和前方直线复数目标尤为有效。



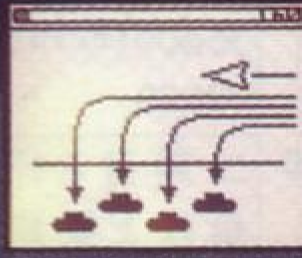
LASM 长程空对舰导弹

威力大、诱导射程达到5500空对地导弹，但由于导弹轨迹为俯降后低空直线追踪，不适合在起伏的陆地上使用。



LAGM 长程空对地导弹

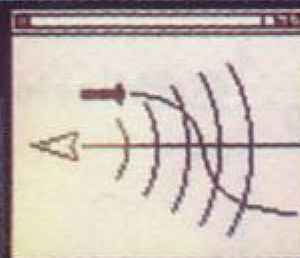
诱导射程4000、以接触目标为中心造成范围破坏，波及范围广且对陆上目标威力高，但对航时威力会有所下降。



XAGM 进阶空对地导弹

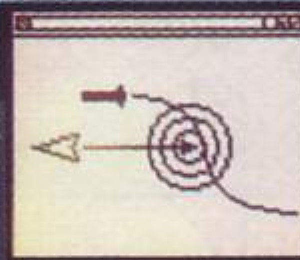
可以锁定最多4个地面目标的空对地导弹，导弹轨迹为先水平直线飞往目标上空，然后以几乎垂直的角度俯降追击目标，有效跨越墙壁和一些起伏的地形，缺点是射程较短，与STDM相同。

其他武器



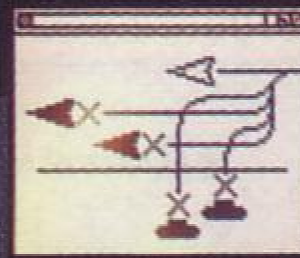
ECMP 电子干扰器

非杀伤武器，释放干扰电波，一定时间内敌方无法锁定我机。



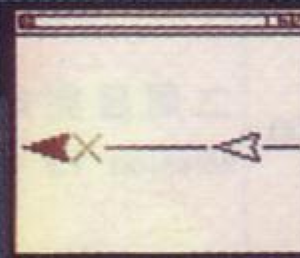
IRCM 红外干扰装器

非杀伤武器，对迎击导弹的热侦测能力造成强烈干扰，从后方释放闪电球状的干扰器，追击的导弹会全部强制偏离轨道。



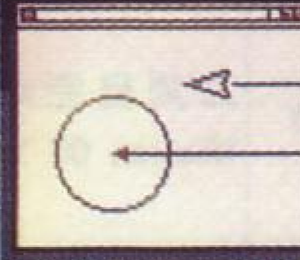
ODMM 全方位多目的导弹

射程4000，作用全面的万能型导弹，可以锁定最多4个空中或地面目标，威力为STDM的两倍。



TLS 战术镭射系统

FLAKEN专用的特殊武器，向前方射出直线的高出力镭射光，对目标造成多段伤害，一发TLS的照射时间约7.5秒，需手动瞄准，镭射有效射程可达5500，适用于单体远距离打击，敌机AI是不懂得从远处回避TLS的，只要准确瞄准，即使对手是皇牌机师也能从远距离单方面将其秒杀。



LSWM 长程冲击波弹头导弹

接触目标后产生冲击波、波及范围极大的导弹，爆炸效果华丽，水平范围内威力极大，但垂直范围会大打折扣，而且弹量极少，实用性较低。



机体的种类和用途

战斗机（Fighter/ファイター）：擅长对空战的机体种类，特殊武器以对空武装为主。

攻击机（Attacker/アタッカー）：善于对地和对舰任务的机体，特殊武器以对地武装为主，机动性普遍偏低。

多用途战机（Multirole/マルチロール）：可以面对各种情况的机体种类，特殊武器较为多样化。

大型客机（Air line/エアライナー）：只有747 200B为此类型机种，大型民航客机，仅在特殊任务中使用。



全机体性能一览

注意列表中部分机体的获得条件不惟一，以下仅为其中可行的方法。

名称	种类	性能	普通武器弹量	特殊武器	售价	开启条件
F－4E Phantom II	战斗机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 72	QAAM 7	0	初期配备
			HACM 48	NPB 14		
			LGWM 96	UGBL 14		
			HVWM 24	GPB 13		
F/A－18E Super Hornet	多用途战机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 96	UGB 19	57800	完成Mission 06
			HACM 64	ECMP 10		
			LGWM 128	XMAA 24		
			HVWM 32	LAGM 13		
F－15E Strike Eagle	攻击机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 144	SAAM 15	66000	完成Mission 19
			HACM 76	GPB 15		
			LGWM 152	SFFS 18		
			HVWM 38	ODMM 20		
F－15S/MTD	战斗机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 144	SOD 14	165000	完成Mission 21
			HACM 96	FAEB 14		
			LGWM 192	XLAA 24		
			HVWM 48	SASM 27		
F－5E Tiger II	战斗机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 78	UGB 16	11700	完成Mission 02
			HACM 52	RCL 16		
			LGWM 104	QAAM 9		试玩版完成Mission 05继承
			HVWM 26	XAGM 24		

名称	种类	性能	普通武器弹量	特殊武器	售价	开启条件
A-6E Intruder	攻击机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 96	UGBL 16	14000	完成Mission 04
			HACM 64	LAGM 10		
			LGWM 128	LASM 12		
			HVWM 32	ECMP 13		
X-29A	战斗机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 54	QAAM 5	25000	完成Mission 09
			HACM 36	FAEB 5		
			LGWM 72	SASM 9		
			HVWM 18	LAGM 8		
F-14D Super Tomcat	战斗机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 66	SAAM 9	54800	完成Mission 11
			HACM 44	NPB 13		
			LGWM 96	GPB 11		
			HVWM 22	XLAA 12		
A-10A Thunderbolt II	攻击机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 156	GPB 21	51200	完成Mission 21
			HACM 104	SFFS 21		
			LGWM 208	FAEB 19		
			HVWM 52	XAGM 44		
YF-23A Black Widow II	战斗机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 150	ODMM 20	362000	二周目完成Mission 19
			HACM 100	NPB 30		
			LGWM 200	BDSP 30		
			HVWM 50	QAAM 21		
F-16C Fighting Falcon	战斗机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 90	RCL 18	16200	完成Mission 05A
			HACM 60	SAAM 12		
			LGWM 120	LAGM 11		
			HVWM 30	XMAA 24		
F-16XL	攻击机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 96	BDSP 16	46000	二周目完成Mission 06
			HACM 64	SAAM 13		
			LGWM 128	XAGM 24		
			HVWM 32	ODMM 20		
F-117A	攻击机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 120	UGBL 20	40400	完成Mission 15
			HACM 80	GPB 16		
			LGWM 160	LAGM 14		
			HVWM 40	ODMM 24		
F-22 Raptor	战斗机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 168	XMAA 32	332000	完成Mission 20
			HACM 112	QAAM 17		
			LGWM 224	GPB 27		
			HVWM 56	SOD 24		
F/B-22 Concept	战斗机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 1920	XAGM 40	342000	完成ACE难度下Mission 09
			HACM 128	BDSP 32		
			LGWM 256	QAAM 23		
			HVWM 64	SOD 27		
F-35 Lightning II	多用途战机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 180	LASM 18	295000	完成ACE难度下Mission 05A
			HACM 120	GPB 24		
			LGWM 240	QAAM 22		
			HVWM 60	SOD 25		
TND-IDS	攻击机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 120	BDSP 20	30800	完成Mission 05A
			HACM 180	ECMP 12		
			LGWM 160	GPB 19		
			HVWM 140	LASM 17		
Typhoon	战斗机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 102	QAAM 10	69200	完成Mission 12A
			HACM 68	GPB 14		
			LGWM 136	SFFS 16		
			HVWM 34	XLAA 20		
MIR-2000D	攻击机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 108	UGB 22	21000	二周目S评价完成Normal难度下Mission 05A
			HACM 72	GPB 14		
			LGWM 144	XAGM 24		试玩版存档继承
			HVWM 36	SASM 20		
Rafale M	多用途战机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 108	GPB 14	74000	完成Mission 12A
			HACM 72	SOD 11		
			LGWM 144	LASM 13		
			HVWM 36	XMAA 32		
AJS37 Viggen	多用途战机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 84	UGB 17	19000	完成Mission 9&10
			HACM 56	SAAM 11		
			LGWM 112	LAGM 10		
			HVWM 28	QAAM 12		
Gripen C	多用途战机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 120	RCL 24	64200	完成Mission 12B
			HACM 80	ECMP 12		
			LGWM 160	XLAA 20		
			HVWM 40	SOD 17		
MiG-21-93	战斗机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 60	SAAM 8	12800	A评价以上完成Mission 03
			HACM 40	RCL 12		
			LGWM 80	ECMP 7		
			HVWM 20	LASM 8		
MIG-29A Fulcrum	战斗机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 78	RCL 16	32600	A评价以上完成Mission 9
			HACM 52	UGB 16		
			LGWM 104	SAAM 12		
			HVWM 26	XMAA 24		
MiG-31 Foxhound	战斗机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 132	SAAM 18	111400	完成Mission 19&20
			HACM 88	UGBL 22		
			LGWM 176	XLAA 20		二周目A评价以上完成Mission 13
			HVWM 44	SASM 25		
MiG-1.44	多用途战机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 132	UGBL 22	84500	完成Mission 17
			HACM 88	QAAM 13		
			LGWM 176	LAGM 16		
			HVWM 44	LASM 18		
Su-27 Flanker	战斗机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 78	UGB 16	28800	完成Mission 07
			HACM 52	SFFS 10		
			LGWM 104	SAAM 12		
			HVWM 26	XMAA 24		
Su-37 Terminator	战斗机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 114	QAAM 11	184000	完成Mission 21B
			HACM 76	LASM 11		
			LGWM 152	XLAA 16		二周目完成Mission 17
			HVWM 38	FAEB 16		
SU-47 Berkut	战斗机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 126	BDSP 21	352800	ACE难度完成Mission 17
			HACM 84	SASM 17		
			LGWM 168	QAAM 15		
			HVWM 42	ODMM 24		
S-32	战斗机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 90	SAAM 12	102800	二周目完成Mission 20
			HACM 60	GPB 12		
			LGWM 120	IRCM 11		
			HVWM 30	LAGM 13		
F-1	攻击机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 84	RCL 17	17200	完成Mission 03
			HACM 56	UGBL 14		
			LGWM 112	LASM 10		完成Mission 3&4
			HVWM 28	GPB 16		
F-2A	攻击机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 132	GPB 18	41500	完成Mission 05B
			HACM 88	SFFS 18		
			LGWM 176	LASM 14		
			HVWM 44	XMAA 36		
XFA-24A Apalis	多用途战机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 144	UGB 29	140000	二周目完成Mission 14
			HACM 96	XAGM 28		
			LGWM 192	XMAA 36		
			HVWM 48	ODMM 28		
YR-302 Fregata	攻击机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 168	NPB 34	267800	ACE难度完成Mission 14
			HACM 112	FAEB 17		
			LGWM 224	LAGM 20		
			HVWM 56	IRCM 24		

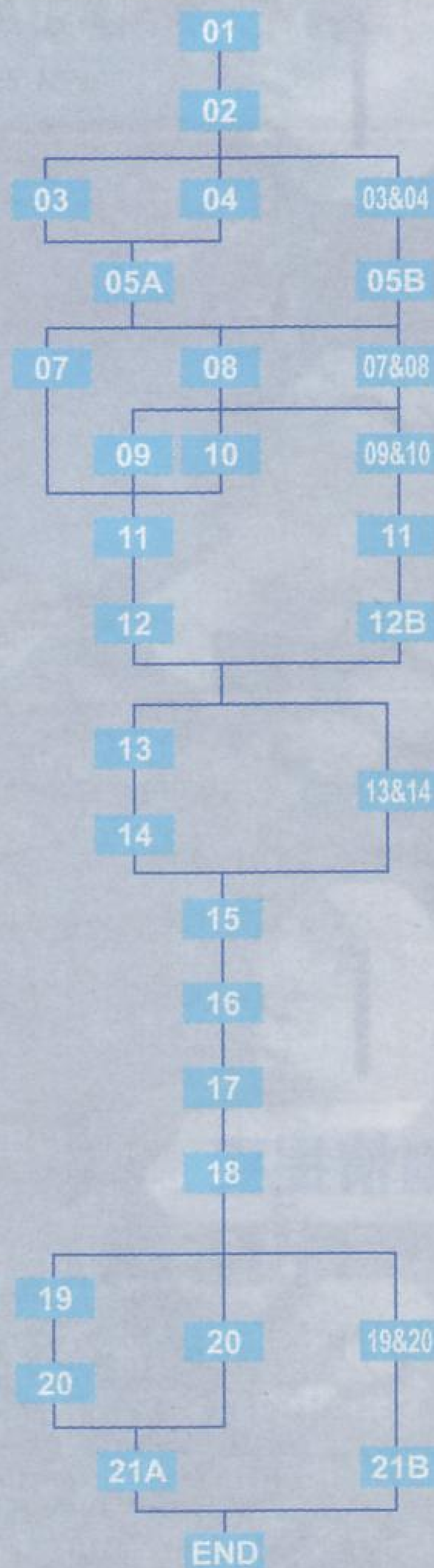
名称	种类	性能	普通武器弹量	特殊武器	售价	开启条件
YR-99 Forneus	多用途战机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 120	SFFS 16	119000	S评价完成Mission 16
			HACM 80	LAGM 12		
			LGWM 160	IRCM 14		
			HVWM 40	XMAA 36		
XR-45 Cariburn	战斗机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 138	RCL 28	248900	ACE难度完成Mission 12A
			HACM 92	QAAM 14		
			LGWM 184	XLAA 20		
			HVWM 46	ODMM 28		
XFA-27	多用途战机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 156	QAAM 16	380000	ACE难度下S评价完成Mission 19
			HACM 104	ECMP 16		
			LGWM 208	SOD 19		
			HVWM 52	ODMM 28		
Fenrir	战斗机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 150	LASM 15	824000	ACE难度下完成Mission 21
			HACM 100	XMAA 32		
			LGWM 200	SFFS 24		
			HVWM 50	LSWM 4		
ADF-01 FALKEN	战斗机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 180	TLS 24	1298000	Hard难度下完成Mission SP02
			HACM 120	FAEB 18		
			LGWM 240	XLAA 28		
			HVWM 60	ODMM 36		
X-02 Wyvern	多用途战机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 162	XLAA 20	695000	完成Mission SP01
			HACM 108	QAAM 16		
			LGWM 216	BDSP 32		
			HVWM 54	XAGM 44		
GAF-1 Varcolac	多用途战机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	STDM 132	QAAM 13	1024400	ACE难度下A评价以上完成Mission 21
			HACM 88	IRCM 13		
			LGWM 176	ODMM 20		
			HVWM 44	LSWM 3		

名称	种类	性能	普通武器弹量	特殊武器	售价	开启条件
A6M5 Type Zero Carrier Fighter	战斗机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	—	UGB 5	15500	二周目完成Mission 18
			—	RCL 5		
			—	UGBL 5		
			—	SFFS 4		
F6F-5 Hellcat	战斗机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	—	NPB 10	9900	二周目完成Mission 01
			—	RCL 10		
			—	UGBL 10		
			—	FAEB 7		
747 200B Air Liner	大型客机	[STATISTICS] Speed Air-to-Air Air-to-Ground Mobility Stability Defense	—	—	—	完成Mission 15后自动获得

主线流程攻略

主线流程分支一览

故事模式的战役任务包含各种分支，要完成所有非联机专用任务至少需要完成二周目的内容，右表为主线流程的分支表，其中表右侧的“Mission X&X”为联机专用的共同攻略任务，完成后在自由任务中会开启相应的分支任务，同时联机路线完成与否，不影响特殊任务Mission SP01和Mission SP02的开启。

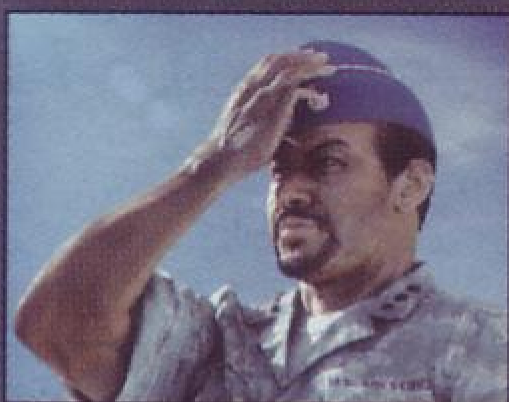


故事主要人物简介



心宿二飞行队
アンタレス队

M42飞行中队第二行队，心宿二也就是天蝎座的意思，玩家扮演的是心宿二小队的成员。



弗雷德里克·巴佛多
フレドリック·バーフォード

民间军事会社，马丁内兹安全公司所属，M42飞行中队队长。



安东尼·奥利维耶利
アンドレ·オリビエリ

世界级大型保险企业——奥利维耶利保险公司CEO。



尼古拉·杜明崔斯可
ニコラエ·ドゥミトレスク

武装组织"瓦拉西亚(ヴァラヒア)"的首领，有着亡国之恨。



米罗修·斯雷玛尼
ミロシュ·スレイマニ

M42飞行中队第一小队"参宿七(ライジェル)"队长，性格沉默寡言，但飞行驾驶技术相当高有实力。

通讯员

刚开始玩家就要从这四人中选择其一在战斗中为玩家进行通信辅助。






Mission 01

地点	中途岛(Midway Island)	任务类型	对空战
完成条件	摧毁所有目标（TGT）		

任务概况 马丁内兹安全公司获得特别许可，派遣司令官巴佛多率领M42飞行中队第一小队与玩家所属的第二小队一同前往太平洋的中途岛周边海域，参加第七舰队和自卫队的联合军事演习。



Part 1为教学部分，根据巴佛多的指示进行攻击演习，击坠几台无人战斗机后会进入Part 2，这时画面会出现数量多得几乎布满雷达的不明敌机，不过实际需要击坠的数目并不多，清除所有TGT标示的敌机后完成任务。

剧情提要 由于生命之水的攻击，东京品川、大井埠头以及对岸的台场遭到严重破坏，日元汇率暴跌，全日本进入紧张状态。向东京发动本次恐怖袭击的组织名为瓦拉西亚，组织的首领名为尼古拉·杜明崔斯可，所属旧东欧某共和国。有着如此军力，相信其背后有着其他势力或团体的暗中支持。

Mission 02

地点	东京（TOKYO）	任务类型	对空战
完成条件	击退巨大兵器、守护东京		

任务概况 东京上空出现神秘的武装势力，虽然当地自卫队已经展开迎击，但由于在城市上空交火，加上敌军拥有巨型空中母舰，战况相当不妙。我军在第七舰队指挥下参加防卫战，目标要将敌军逐出东京上空。



Part 1先要击退巨型战舰"生命之水"，随生命之水的主炮发射，右上的MPG槽会减少，当MPG值至0%时任务就会宣告失败。注意飞行速度不要太快，不然调整不好可能会直接撞上去。当生命之水的主炮准备发射时，用两发导弹攻击其背后发亮的排热口即可以阻止其发射，重复数次生命之水就会撤退；Part 2会出现数批增援敌机，逐一击破即可。

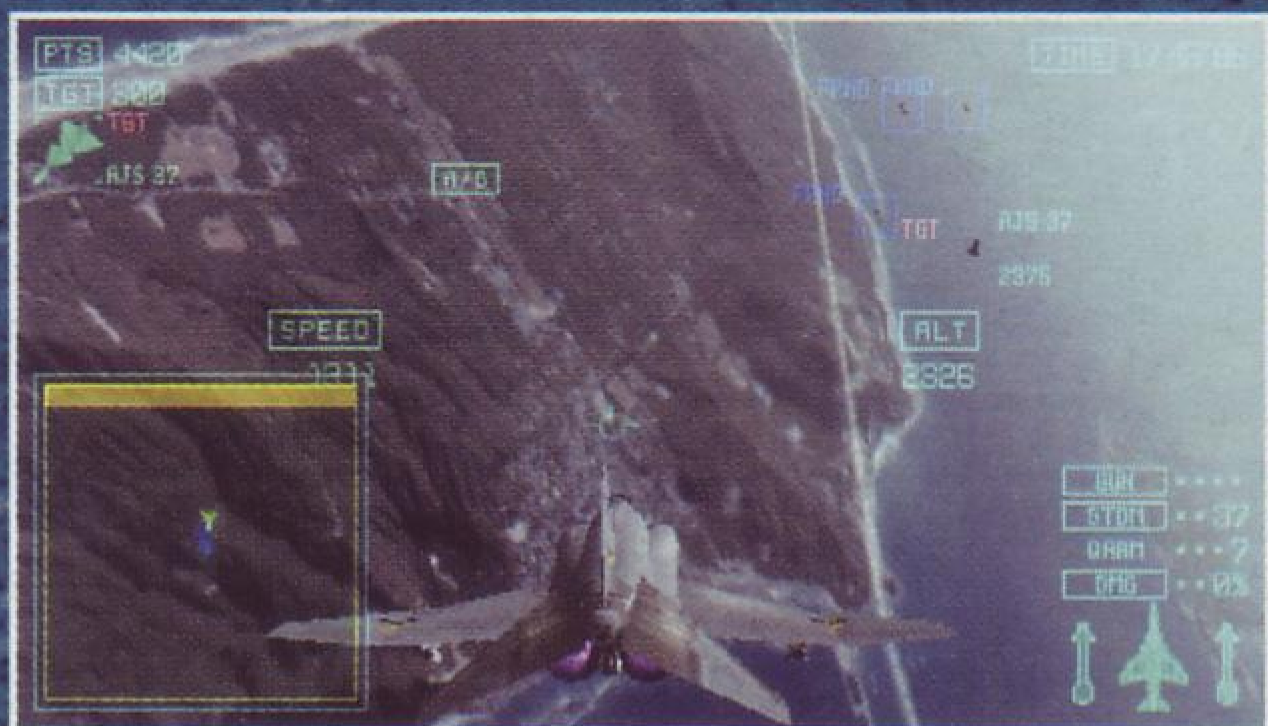


Mission 03

地点	伊豆诸岛（Izu Islands）	任务类型	对空防卫战
完成条件	掩护航空自卫队，摧毁所有目标（TGT）		

任务概况 武装组织瓦拉西亚分别从南北两边再次向东京展开进攻，我部队将分别飞往南方伊豆诸岛的新岛地区迎击敌军。同时航空自卫队会协力帮助，但如果自卫队被击破作战就会失败。

该任务分为两部分组成，Part 1要在清除敌军的同时，避免航空自卫队被击坠，当画面右上方代表自卫队数量的MPG槽降至0%时任务就会失败。到Part 2就不用顾虑自卫队了，清除新支援的敌机后完成任务。



Mission 04

地点	房总半岛（Boso Peninsula）	任务类型	对地防卫战
完成条件	掩护陆上自卫队，摧毁所有目标（TGT）		

任务概况 武装组织瓦拉西亚分别从南北两边再次向东京展开进攻，我部队将分别飞往南方的房总半岛迎击敌军。同时陆上自卫队会进行支援，但如果自卫队被击破作战就会失败。

首场对地战任务，与Mission 03一样由两部分组成，Part 1的陆上自卫队友军非常脆弱，如果不要尽快歼灭所有TGT，大概不用一分钟，右上的MPG值就会降至0%；Part 2要对付海面的舰艇，舰艇虽然行动缓慢，但还是会向我机展开迎击的，注意飞行轨迹不要太单调即可，摧毁所有潜艇后完成任务。





Mission 03&04

联机专用任务，该任务中一名玩家负责完成Mission 03部分，另一名玩家负责完成Mission 04，与单独两个任务的区别在于Part 2会出现黄色标识的敌方单位，如果不能在他们逃离区域前击倒，就会以敌方援护的身分出现在另一边的战斗区域。

Mission 05A

地点	东京	任务类型	对空战
完成条件	击破敌方的巨大兵器		

任务概况 瓦拉西亚再次入侵东京，这次还带来与上次不一样的空中要塞，并突破了自卫队的迎击往东京展开强攻，无论如何都要阻止它。



先解决几台ASH-64直升机，之后就要开始巨型空中要塞"死亡蠕虫"的BOSS战。战斗区域会陆续出现敌方的AJS37和F-16C战机，这些平时开起来人畜无害的杂兵机，当你向死亡蠕虫发起攻击的时候就会突然从背后展开偷袭，为避免"螳螂捕蝉黄雀在后"，在攻击死亡蠕虫之前应该先将他们解决。死亡蠕虫机身庞大，且飞行速度十分快，一个上仰动作就可以躲开我机所有导弹。与死亡蠕虫的作战分为两个阶段，第一阶段要破坏死亡蠕虫的多个对空机枪（AAGUN），注意距离1400左右就会遭到迎击，由于命中率和伤害都不高，用导弹远距离逐一击破不是问题。

之后前剧情出现发展，与玩家同为战友的参宿七小队被瓦拉西亚首领所收买，并中途从战场上撤离。

第二阶段死亡蠕虫会放出SAM导弹迎击，SAM导弹的射程相当远，飞行距离6000左右就会被锁定，不过幸好导弹速度不快，用S型飞行路线和他中距离缠斗就没有风险了，一边躲避导弹一边靠近攻击两机翼上的引擎（ENGINE），破坏后死亡蠕虫就会坠入大海，任务完成。

Mission 05B

完成Mission 3 & 4后开放Mission 05A强化版任务，内容与Mission 05A基本相同，但出击地点有点区别，虽然没有AJS37和F-16C前来干扰，但这里的死亡蠕虫比起Mission 05A更加灵活，频繁的上仰和转向使得导弹很难命中，攻击时机为上仰过后的俯冲动作，这时飞行速度就会降下来，我们就可以集中攻击他的引擎。

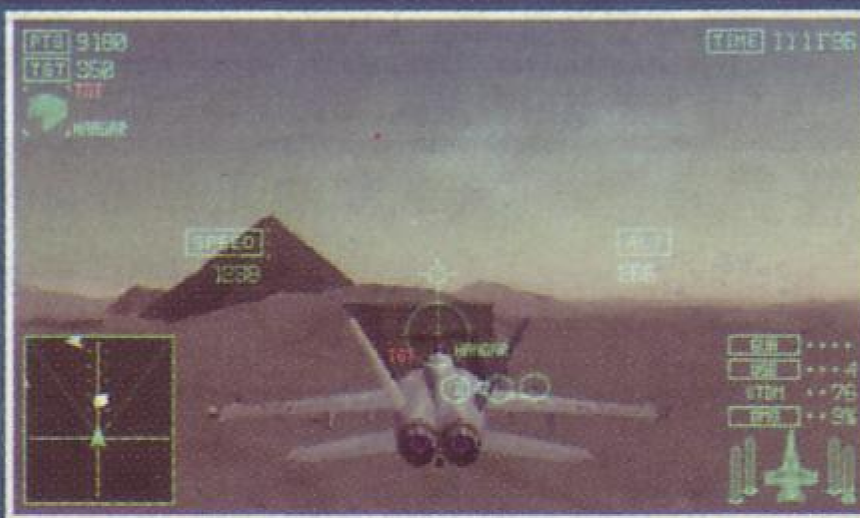


Mission 06

地点	埃及	任务类型	对地战
完成条件	摧毁所有目标（TGT）		

任务概况 M42飞行中队被编入了多国治安维和军——IUPF，并前往埃及追击瓦拉西亚组织。此前有目击报告指巨型要塞生命之水出现在埃及地区，而在调查过程中，发现尼罗河一带存在瓦拉西亚的地上武装据点，心宿二小队被派遣前往消灭敌方势力。

任务开始会有一个起飞的小游戏，有分数奖励，玩家也可以按START进入游戏菜单选择（スキップ/skip）直接跳过。该任务以对地为主，适当装备对地武器会让任务过程轻松不少。空中都是一些CH-47或AH-64直升机，所以基本毫无威胁：两个金字塔遗迹的部分TGT目标会发射SAM导弹，不过有效射程并不远，注意攻保持飞行速度就很容易躲过；清理两个遗迹的目标后地图会出现两个的格纳库（HANGER），同时四周会突然出现直升机向我机发射导弹，注意躲避。两个格纳库只需UGB等对地武器轰一下就能摧毁，摧毁两个格纳库后完成任务。



Mission 07

地点	中东（油田地带）	任务类型	对空战，护卫目标
完成条件	护送救助直升机安全离开都市地区		

任务概况 在阿拉伯进行视察的国际保险检查机构（IIAO）理事遭到瓦拉西亚组织的俘虏。虽然IUPF的特殊部队已经成功将要人救出。但离开途中直升机遭到瓦拉西亚攻击而无法起飞，目前正停留在都市郊外的工业设施地区。更令人头疼的是，当地的一个石油探钻厂同时遭到瓦拉西亚的占据，我部队首先要掩护IUPF重新出动的直升机前往救援，然后飞往将石油探钻厂将敌人歼灭；当救援直升机将要人救出后，再次回到油田地区对直升机进行护卫工作，直至IUPF的部队安全脱离现场。

Part 1要保护救援直升机免受攻击，其被击坠任务就会宣告失败。敌方数量不少，幸好增援速度并不快；其中第三批AJS-37会从前后两边一起夹击，不过只会使用机枪攻击直升机，因此玩家也不用太紧张，逐一击破即可，最后还有两台F-4E，由于此时直升机已经接近目的地，因此不构成威胁，可以争取击坠赚PTS。

Part 2只需要将地面的TGT摧毁后即可进入Part 3，这里的有不少F-4E战机在空中支援，比起AJS-37要灵活不少，推荐优先清除，避免攻击地面TGT目标时遭到偷袭。

Part 3要护送救援直升机离开，会有F-16XL、MIR-2000D以及地面的SAM导弹前来阻止，可以先解决地面的SAM再清理空中的敌机，逃离区域前还会再有两台F-4E，同样争取消灭以赚取更多的PTS。

Mission 08

地点	中东（都市地区）	任务类型	对地战，护卫目标
完成条件	在救援直升机展开救助工作期间进行护卫工作		
完成条件	在拯救要人的直升机到来前进行护卫工作。		

任务概况 IUPF特殊部队对在阿拉伯被俘虏的国际保险检查机构（IIAO）理事展开救援工作。正当救出理事，从直升机离开现场时遭到瓦拉西亚组织的攻击，目前直升机因损坏停留在都市郊外的工业设施地区。目前IUPF重新派出的救援直升机会从油田地区进入都市区，接载要人后将从油田地区原路返回，期间我部队将在都市地区进行护卫工作，将周围的危险一一排除。

Mission 07的另一视角，任务途中要人乘坐的直升机若遭到破坏，任务就会宣告失败。虽然该任务以对地战为主，但空战部分其实也不少。Part 1先清除停留在工厂的故障直升机附近的地面目标，之后不要立即上前追击增援的AH-64直升机以及坦克部队，因为在直升机附近稍后会出现RPG单位，一不留神就会被人从后偷袭。



Part 2相当于Mission 07 Part 1的接力棒，在要人完成直升机换乘之前进行护卫工作，开始会有MIR-2000D和SAM炮台阻止，之后一路上会不断出现的RPG单位，因此要尽量留意地面的状况，一旦发现就要立即消灭。最后Part 3要为救援直升机殿后，将多台的TGT目标MID-29A和F-14D战机击坠后完成任务。



Mission 07&08

联机专用任务。Mission 07与Mission 08的玩家要轮流保护救援直升机，且直升机期间伤害会留到下一个场景。这里Mission 08的Part 2增加了许多的RPG单位，动不动就送直升机一炮，因此负责这部分的玩家绝不要离得直升机太远，否则被RPG单位轮流削弱直升机的体力后，到Part 3负责Mission 07的玩家就难以保护直升机逃离战场了。Mission 07的玩家在Part 2时也要尽可能多地击落黄色标识的敌机，因为这些敌机逃离战场后，会在Mission 08的Part 2最后阶段袭击直升机。



剧情提要 瓦拉西亚向伦敦宣布攻击后，欧洲局势一片混乱，但其中发现某美国大型保险公司向美国市民推出的战争保险其销售记录破新高，这公司的名字就叫做奥利维耶利保险公司，他们的CEO——安东尼·奥利维耶利，称受理战争保险只是为了让人们在这动荡的时势能够得到一点安心，绝非借助战争大肆敛财。这时镜头转向他的办公室，奥利维耶利凝视着电脑屏幕那不断上升的公司股价，嘴角露出阴险的笑容，似乎正在考虑将下一个“斧头”投向某处……



Mission 09

地点	土耳其（海峡地带）	任务类型	对地战，远距离攻击
完成条件	破坏当地的电波干扰设施		
完成条件	摧毁所有目标（TGT）		

任务概况 瓦拉西亚宣布向伦敦发动袭击，生命之水此前的行动估计也是为该计划做准备。尽管我部队希望尽早前往伦敦，但瓦拉西亚在欧洲各地的攻击也不能视而不见。这次任务目的是破坏敌方的大型电波设施“莫纳(MORA)”，我们要沿着海峡前往工业地区破坏当地的大型发电站(POWER PLANT)，从而停止电波干扰设施的运转。



将战场上所有TGT目标摧毁即可，注意不定期发射的长距离炮，其波及范围相当广，不过即使无法从雷达显示的炮击范围离开也没关系，只要离开他的垂直攻击范围同样可以躲过，每次发射倒数前画面上方都会标出红色的垂直攻击范围，例如“1000–2000”时，玩家只需将飞机驾驶飞至2000以上或者1000以下的高度就不会受到攻击了。最后会有几台TGT的战机单位，比其一般的杂兵要灵活不少，推荐用QAAM等高命中对空武器进行攻击。

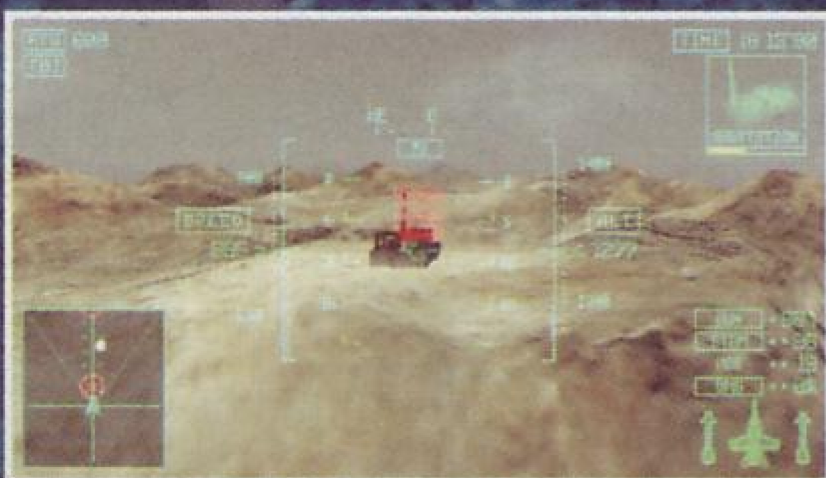
Mission 10

地点	土耳其（山间地带）	任务类型	对地战，电波妨碍
完成条件	破坏当地的电波干扰设施		

任务概况 瓦拉西亚的电波干扰设施对当地安那托利亚半岛上空、黑海、地中海、乃至达达尼尔海峡等地造成电波干扰，对欧洲各地航海运输造成严重影响，因此需要尽快破坏。我们的任务是破坏当地的发电站以及驻守在山岳地带的长距离炮，为海峡地带的队友解除威胁，同时当大型发电站停止运转时，前往将电波干扰设施全部破坏。

由于在山间执行任务，场景比较狭窄，应尽量选择安定性较高的机体。进入电波干扰区后所有诱导武器都失去追踪能力，而且飞机无法锁定敌方单位，这里只能依靠雷达来判断位置，比较考验玩家的手动瞄准和使用机枪的水平。先要清除周围的变电设施（SUBSTATION），注意旁边有些体积细小的炮击单位，由于他们射程比机枪远，我们用机枪时要一边加速上前，赶在他发射前将其破坏，也可以手动瞄准来发射导弹，另外使用RCL也是不错的打击方式。

破坏发电站后再要摧毁附近的长距离炮，期间有敌机前来干扰，由于对方也无法使用导弹，一般不用理会，等长距离炮全部破坏后。友军就会令干扰设施失效，这时诱导武器就能恢复正常。消灭空中的F–16C和SR–71后再攻击地面的干扰设施，注意干扰设施周围有大量的SAM炮台和对空机枪，不要从中央上空直接飞过，尽量绕边飞行，如果机体有配备LAGM的话，直接远距离打击即可。四个干扰设施（MORA）破坏后任务完成。





Mission 09&10

同样为Mission 09+10的联机任务。这里十分讲究玩家之间的合作，负责Mission 10的玩家需要破坏变电设施和长距离，不然Mission 09的玩家就难以让电波干扰设施停止；另外Mission 09的玩家在破坏发电站之余也要尽可能地击坠黄色标识的飞机，好让Mission 10的玩家少受一点干扰。



Mission 11

地点	亚得里亚海	任务类型	对空战，对舰战
完成条件	消灭驻守在亚得里亚海的敌方势力		

任务概况 收到IUPF各部队遭到瓦拉西亚攻击的报告，经调查发现，在克罗地亚的亚得里亚海沿岸地区存在瓦拉西亚秘密使用的港口，似乎他们是以此作为潜艇的据点，并为前往地中海展开攻击做准备。IUPF派遣玩家所属的心宿二小队前往进行攻击任务。另外该地区空域存在战斗机部队，因此需要选择同时适用空海两面的机体。

任务一开始有个空中加油的小游戏，和起飞小游戏一样可以跳过，不过为了得分奖励，推荐玩家玩一下，贴近加油飞机时保持580左右的速度，固定位置后维持一定时间就会进行加油。

Part 1先清理两批杂兵敌机，然后叛离M42飞行中队的参宿七飞行队作为"瓦拉西亚游击队"出现在我们面前。他们由SU-27、TND-IDS、MIG-29A、F/A-18E四台战机组成，飞行和转向速度都非常快，STDM一般都难以命中，推荐使用HACM、QAAM等高命中武器，击中数次后他们就会撤退。



Part 2只需摧毁TGT目标的潜水艇即可完成任务，注意该潜水艇会使用燃料气化弹头导弹，射上天空后会锁定玩家，水平飞行是无法回避此导弹的。留意画面上方巴佛多向玩家提示安全的飞行高度，例如"1000以上"时，我机就应该飞往1000以上的高度，这样就能躲过导弹了，等潜水艇重新浮上水面后进行攻击即可。

Mission 12A

地点	伦敦	任务类型	对空战
完成条件	摧毁巨型战舰生命之水		

任务概况 瓦拉西亚正式向伦敦发动袭击，现在友军已经前往当地展开迎击。敌军的主力是此前进行东京袭击的航空要塞"生命之水"，目前还没发现东京袭击事件以外的新武器，但依然不能松懈。



Part 1生命之水会用镭射炮（LASER）攻击地面的设施，当画面右上的MPG值降至0%就会任务失败。它两则和中央的对地镭射炮锁定地面后会先进行充电，当炮口发光时就将其破坏，当机身上所有炮口全部破坏就可以进入Part 2。由于生命之水行动缓慢，期间会有电波干扰，适当时候可以上前用机枪扫射。

Part 2生命之水将开启对空炮门，不时还会将机头朝上、利用顶部的对空机枪进行射击，而它的对空镭射炮威力惊人，一旦被锁定就应该立即俯冲至比它低的飞行高度。当进行镭射锁定时，机翼两侧的武器控制装置（FCU）就会打开，这时朝两个控制装置分别发射两发导弹就可以破坏。之后再破坏新打开的对空机枪（AAGUN）和控制装置，生命之水就会开启剩余的所有武器，最后再将其顶部中央的镭射发射口破坏即可完成任务。

Mission 12B

任务概况 需要完成Mission 09&10才会开启的任务，任务目的与Mission 12A并没有区别，但难度大幅提高。难度提升重点体现在Part 2，虽然Mission 12B没有了断断续续的电子干扰，但生命之水自身却搭载了红外干扰器（IRCM），其控制装置被破坏后就会不断放出闪电球状的干扰器，这时玩家发射的所有追踪武器全部都会偏离轨道，当我机接触到这些闪电球时也会受到少量伤害，应当可以适当回避，等闪电球飘走后再进行攻击，必要时在400距离贴身用导弹或RCL手瞄攻击顶部中央的镭射炮口。

此外Mission 12B还有Part 3部分。作为最后阶段，生命之水会飞上高空使出主炮"巴罗尔（BALAUR）"，当其背后的发射口冒出光芒的时就是攻击的时候，由于没有对空机枪的干扰，这时用机枪贴身扫射也没有问题，破坏主炮后完成任务。



剧情提要

位于圣弗朗西斯科的奥利维耶利保险公司总部，看着杜明崔斯可在电视上宣称获得大量核弹头，并以此威胁世界要求建立自己的国家，这时奥利维耶利自知已被背叛。办公室突然传来一通电话，助手一言不发地接起，话筒中传来的似乎是某合作伙伴的责骂声，奥利维耶利的手机也跟着响起，同样的指责让奥利维耶利将手机猛地往地面上一摔，清脆的破碎声伴随的愤怒布满整个办公室。当杜明崔斯可在电视上说出"金色斧头"一词时，奥利维耶利立即举起手枪将显示器打碎，愤怒之余脸上也露出鲜见的慌张，但很快又冷静下来，因为他似乎还没决定将斧头投到哪里，最后慢慢走出了办公室……

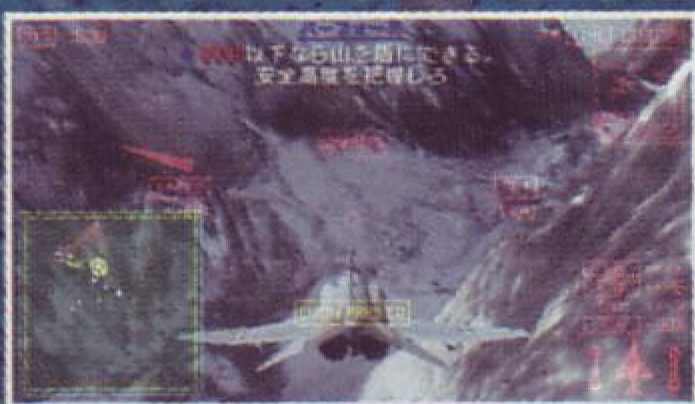


Mission 13

地点	塞尔维亚	任务类型	对地战，远距离攻击
完成条件	摧毁三所雷达台，击退瓦拉西亚游击队		

任务概况 瓦拉西亚企图利用的前苏联的核导弹独立建国，IUPF誓要阻止他们的疯狂行动。同时欧洲各地还存在瓦拉西亚的剩余据点，这次要进攻罗马尼亚南部的敌方要塞，在当地发现有巨大的电磁投射炮；同时在塞尔维亚和罗马利亚国境交界的山间地带，还发现伪装成气象观测站，用于协助电磁炮进行长距离精确的瞄准的雷达台，现在心宿二小队要前往塞尔维亚对这些大规模的雷达台展开攻击。

Part 1难度不大，将建在山脉间的三台雷达台摧毁即可，注意飞行高度达2000以上就会被雷达台锁定，在对空飞弹到达目标倒数结束前，飞行高度不降回2000以下就必定中弹。



Part 2瓦拉西亚游击队会再次出现在玩家面前，他们分别由MIG-31、A-10A、SU-37、MIG-14.4组成。刚碰头时对方的回避能力不高，另外当MIG-14.4飞到我机背后时，雷达无法显示其方位，推荐优先解决；四机会不断围着玩家盘旋缠斗，可以先升上高空摆脱他们，再寻找机会逐一攻击，全部击退后将完成任务。

Mission 14

地点	罗马尼亚	任务类型	对敌战，据点攻略
完成条件	摧毁电池炮		

任务概况 破坏雷达设施后，电磁炮设施就等于没有了“眼睛”，经先遣队的调查发现，电磁炮与生命之水搭载的主炮为同型号武器。心宿二小队要从要塞的南部地区接近，在清除驻留在当地的路上部队同时，前往要塞展开进攻，给予瓦拉西亚沉重的打击。

一路上清理地面和空中的TGT目标，之后地图上就会显示电磁炮的攻击范围，其攻击距离足以延伸至地图上的任意地点，范围呈扇型水平扩张，被纳入射程后要尽快离开。到电磁炮附近时会受到电子干扰，破坏山上三台电子干扰装置后就可以攻击电磁炮了。先破坏其四周TGT目标的SAM导弹和对空机枪，尽量不要用机枪近距离射击，因为电磁炮的炮头会诡异地朝我们的方向伸长，我机一旦接触就会坠毁。最后再将巴罗尔（BALAUR）的炮头和炮身破坏就完成任务。



Mission 13&14



依旧是联机专用的共同攻略任务，Part 1两边玩家的任务内容与Mission 13和Mission 14基本一样，其中瓦拉西亚迎击队的四台战机以黄色增援身分不断穿插在两边场景对玩家进行骚扰，在一个场景内给予一定伤害或等待一段时间就会转去另一边场景，另外原本Mission 14的电子干扰塔以及其他非要塞的TGT目标在共同攻略任务中不会出现；当Mission 14的电磁炮口被破坏后，Mission 13的对空飞弹就会停止。



各自摧毁TGT目标就会进入Part 2，这时两边的玩家要各自对付两台瓦拉西亚游击队的战机。虽然由四台变成两台，但难度不降反升，尤其他们那极小的转弯半径，若我机速度不够快就很容易被对方一直咬尾，因此切勿低空缠斗。可以考虑攀上高空进行俯冲攻击。武器方面准备QAAM、SAAM或HACM，以提高命中率。给予一定伤害对方就会撤退，而当两边的玩家都将其击退后任务完成。

Mission 15

地点	土耳其（山间地带）	任务类型	操纵客机/目标护卫
完成条件	驾驶客机到达目的地		

任务概况 此为特殊任务，IUPF的相关要人无法从瓦拉西亚势力范围离开，因此IUPF指派玩家驾驶承载要人的波音747客机从该地区离开，另外奥利维耶利保险公司的CEO——安东尼·奥利维耶利也在飞机上，不要被他的言辞所干扰。注意路上有电子干扰设施以及瓦拉西亚的残留部队。

玩家驾驶的波音747 200B没有任何的武器，这里完全是考验玩家的操作技巧，推荐将操作设为普通操作模式，这样就不要用考虑飞机的翻转调整了。

Part 1为剧情描述，听完奥利维耶利的一阵冷嘲热讽后发现有导弹往747客机飞来，全速飞行就不会中弹了，即使中弹伤害也不高，之后要降下飞行高度走低空的峡谷路线。

Part 2的峡谷路上注意飞行高度不能超过1000，长时间超出限定高度就会被导弹锁定，从而任务失败。期间有直升机、对空机枪向747攻击，多少会受点损伤，尽量全速前进。推荐将飞行高度保持在900-950之间，可以躲避绝大部分的直升机和对空机枪的攻击，越过第一个大桥后有两条路线选择，左边到达时间比较长，但只要按照上面所说的飞行高度基本毫无危险；右边到达时间比较快，但敌方直升机数量会比较多。飞过这段路后高度限制就会解除，但前

方会有大批地面与空中部队，更有F-14A战机，可以攀升至4000以上的高空，这样就可以完全回避地面的对空武器，再用急升急降的波浪形飞行方式躲避空中部队的导弹，到达目的地后就安全了。

最后还有一个降落飞机的附加任务，有分数奖励，但和其他迷你游戏一样可以跳过。降落时要一边减速，一边以接近水平飞行的状态慢慢贴近跑道，不要一下子将机身朝下倾斜，不过在普通操作模式的辅助下难度并不大。

Mission 16

地点	土耳其(海峡地带)	任务类型	对空战、对舰战
完成条件	阻止运输机的前进		

任务概况 瓦拉西亚的核燃料运输直升机正接近达达尼尔海峡，这些核燃料可能是瓦拉西亚在伦敦攻击的期间，从兵器拆解工厂中带出来的军用高浓度钚，估计是瓦拉西亚用这些燃料来增强核导弹效果。心宿二小队要设法在不攻击到运输直升机的情况下阻止其前进，为友军布下包围网争取时间。

开始要不断击坠在核燃料运输机周围护航的AH-64，让运输机在没有支援的情况下暂时停止行动，尽量用导弹去清理，因为机枪很容易错射运输机，任何一台运输机被击坠任务都会失败。运输机停止前进时敌军会派出多台AH-64前来支援，注意不要在AH-64身边低速贴身盘旋，因为直升机可以原地旋转，我机很容易遭到导弹的攻击，可以等待他们与运输机会面后再用导弹消灭，如此重复直至运输机到达海岸。

运输机降落至港口后会将核燃料转移至运输船企图摆脱我方的拦截，此时敌方会有地面和空中的支援，消灭援军后同样不能射击运输船，要根据游戏的指示破坏运输船经过的护航舰，才可以让运输船停止一段时间。空中不时会有敌方F-16C的支援，不过导弹回避能力不高，基本没什么威胁。破坏四艘护航舰后，友军的包围网就会完成并将运输船截下，这时任务亦宣告完成。

Mission 17

地点	中亚	任务类型	对空战/据点攻略
完成条件	压制瓦拉西亚要塞上空，并破坏要塞中心的导弹发射设施		

任务概况 瓦拉西亚利用核导弹威胁世界各国答应他们的要求，我队要入侵瓦拉西亚的总根据地——前苏联的核导弹仓库要塞，破坏发射装置使导弹无法发射，歼灭瓦拉西亚组织，相信斯雷玛尼率领的瓦拉西亚游击队也会前来阻止我方。

Part 1一出来就是皇牌机师战，斯雷玛尼带领的瓦拉西亚游击队依旧十分难缠，推荐使用搭载XLAA或QAAM的高速战机出击，如果有SASM会更加轻松。

首先要击坠斯雷玛尼的MIG1.44，迎面对射时使用STDM的话他会直接翻转躲过，因此推荐命中较高的QAAM和SASM；对射过后MIG1.44会盘旋飞行一段时间，这时速度会降下来，是咬尾追击的好时机；另外MIG1.44从水平方向远离玩家的时候，若使用XLAA从4000距离直射过去，当其折返的一瞬间就会全部正中。击坠MIG1.44后另外三台战机就会处于混乱状态，用STDM也能轻易击中，逐一击破后进入Part 2。

Part 2要进入要塞的中央控制设施，一路上破坏通道的开关(SWICH)进入内部，由于要塞通道比较狭窄，因此飞行速度要适当放缓下来，避免因无法转向而撞机；其中第二个通道的开关在路上第二个圆柱设施的顶部，低速上仰就可以发现，最后再破坏两个TGT标示的中央控制设施（FACILITIES）完成任务。

剧情提要 在庆祝酒会上投资者们谈笑风生，并大赞奥利维耶利。虽然瓦拉西亚组织背叛了投资者，但奥利维耶依然将黄金之斧计划（GA计划）处理得井井有条，更将局外的知情者一一清除，而奥利维耶利则冷冷地走出酒会，在电梯口与斯雷玛尼暗中相会。斯雷玛尼递给奥利维耶利有关巴佛多的报告，并告知巴佛多和心宿二小队洞悉了瓦拉西亚背后隐藏的GA计划，并且正前往美国阻止计划的进行，奥利维耶利并没有收下报告书，只要求不惜一切代价要将这些知情者消灭，然后从电梯离开。



Mission 18

地点	中途岛	任务类型	目标防卫
完成条件	保护军用飞机并摧毁所有TGT目标		

任务概况 M42飞行队从IUPF离队后，乘载马丁内兹公司运输船前往中途岛，准备在补给完毕之后再从空路飞往美国。由于马丁内兹公司的上层也有可能参与GA计划，因此巴佛多打算秘密进行。补给途中停留在中途岛的军用飞机突然遭到不明敌方部队的包围，此时巴佛多也身在其中，似乎有人想将知道此计划的巴佛多和心宿二小队灭口，我们需立即展开防卫行动。

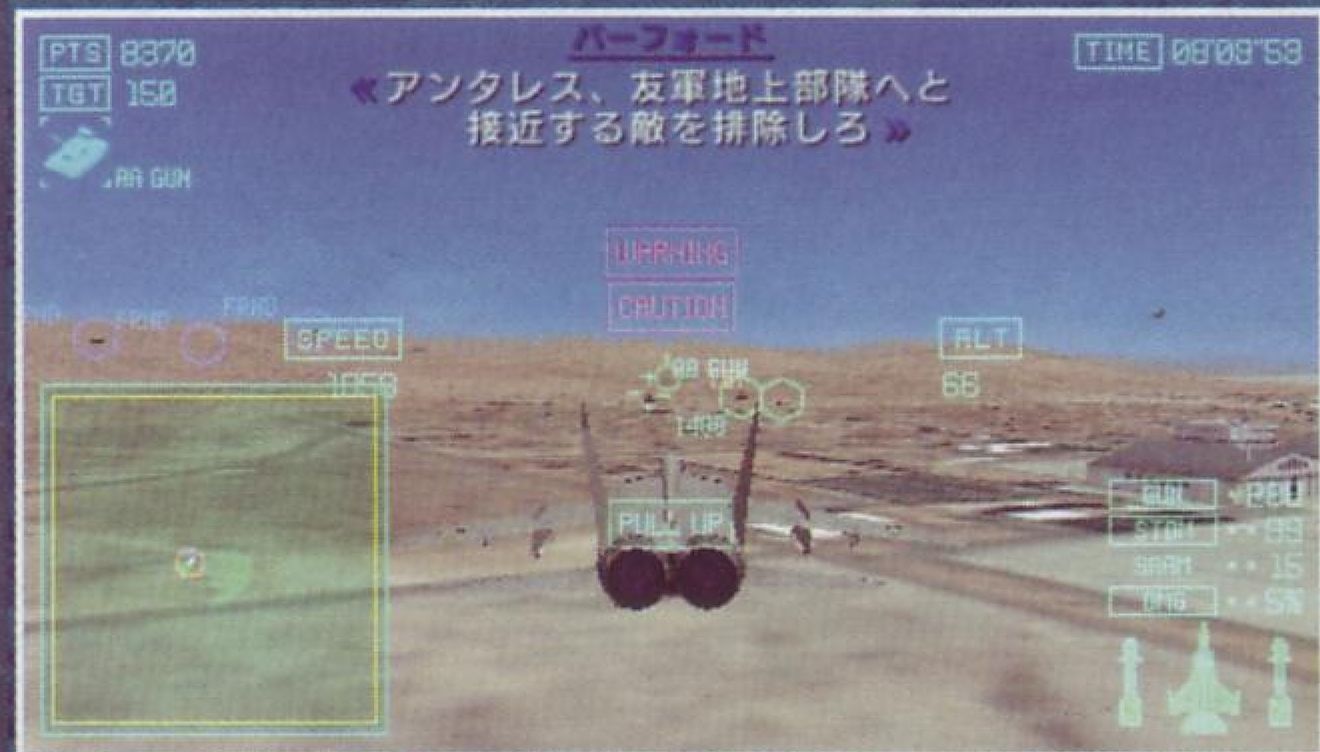
开始时有起飞的迷你游戏，任务过程若军用飞机（CANOPUS）遭到破坏将宣告失败。Part 1首先要击坠包围军用飞机的6台战机，要尽快解决，因为Mission 05的BOSS——死亡蠕虫稍后将前来增援。与死亡蠕虫迎面时千万要小心，它会借助自身灵活的机动性，用庞大的机翼撞向我机，一旦碰上我机必定坠毁；中途出现的敌方战机适当应付一下，将死亡蠕虫机上依次出现武器舱(WEAPON BAY)和两侧的引擎（ENGINE）破坏即可将其击坠，其余的增援敌机也会一起撤退。

Part 2我们面对的是两台死亡蠕虫，按照之前的方法先后击退，之后两台死亡蠕虫就会放弃攻击军用飞机而靠在一起集中攻击我机。虽然对方的对空机枪威力并不高，但数量较多，使用射程较远且多目标的XMAA或XLAA的话会让战斗轻松一点；途中死亡蠕虫会用对空导弹进行迎击，适当提速翻转就可以摆脱导弹的追踪；但切勿进行近距离缠斗，两台大型机体会轮流用机翼展开“物理攻击”，一旦被击中将前功尽废。先集中攻击一台，以一击脱离的战斗方式连续破坏两次其两侧引擎就会击坠。两台都击坠后完成任务。

Mission 19

地点	内华达沙漠	任务类型	对地战/对空战
完成条件	摧毁所有TGT目标		

任务概况 这次任务目的是歼灭袭击圣弗朗西斯科的GA计划私设军，此外在内华达山脉的太浩湖上还有航空要塞生命之水。我们首先要前往内华达废弃空港强袭聚集在那里的私设军队，集中攻击地面兵器，等待友军各队取得制空权后再将空港占领。生命之水估计会发射长距离炮为敌方进行支援，要多加小心。



此任务难度不大，多留意地面的SAM导弹基本可以轻松完成。Part 1清理一路上的地面武器后，就会看见空中3台TGT目标的敌机，交战期间在另一边的生命之水会发射气化弹头导弹（Hi-TASM），注意画面的红色字高度提示，例如“1000-2000”时将飞机攀升至2000以上或俯降至1000以下。击坠TGT目标的战机后就旁边就会出现敌方的地面部队，将该地区的TGT目标摧毁后雷达右下方会再出现一批地面和空中部队，其中A-10A战机比较灵活，尽量不要与其近身缠斗。一边躲避长距离炮，一边摧毁所有TGT目标后进入下一阶段。

Part 2进入空港后将停置的战机和地面TGT目标全部清除，UGBP等大面积对地武器在这里十分管用；就算没有的话也没关系，由于地面目标几乎呈直线排列，我们可以贴地飞行然后用机枪将其一扫而空。之后会出现第二批地面部队，同时敌方战机都会前来支援，将所有TGT目标破坏后战斗结束，在最后完成飞机降落的小游戏后完成任务。

Mission 20

地点	太浩湖	任务类型	单体攻略
完成条件	摧毁生命之水		

任务概况 现在要攻击潜伏在太浩湖的航空要塞生命之水，阻止其前往圣弗朗西斯科，并将其就地击沉。此外这场战斗会在马丁内兹的地面部队支援攻击下进行，他们所使用的导弹相比战斗机配备的更为有效，要多多利用。

Part 1生命之水的机顶装有电磁波覆膜（READS），这时机顶前方的两个气化弹头导弹发射装置（Hi-TASM）将不会受到任何伤害，破坏三个SAM后生命之水就会向地面部队发射气化弹头导弹，这时尾部中间会打开TGT标识的武器控制装置（FCU），破坏控制装置让地面部队倒数发射大型导弹，击中生命之水后覆膜就会暂时关闭，这时就可以发射装置了。第二轮生命之水停止对我机使用SAM导弹，但会有SU-37和SU-47组成的敌机部队增援，多少会受到一点骚扰，不过只要速度够快，在敌机增援没来之前就可以完成第二轮的破坏工作；第三轮增援敌机撤离，但生命之水发射SAM导弹会更加频繁，重复三轮攻击进入Part 2。



Part 2首先要破坏生命之水的多个的引擎（ENGINE），它不时会使用红外干扰器（IRCM）闪电球对导弹造成干扰，但如果玩家有XLAM或者XMAA等远距离对空导弹，就可以在3000左右的飞行距离，在未触发干扰器的情况下摧毁引擎。

接下来部分的是重点：我们要一边躲避敌方战机的攻击，一边破坏机顶的镭射炮（LASER），由于增援敌机相当碍事，推荐将其清除后再攻击生命之水；当第一次破坏后，地面部队就会准备使用大型导弹，但在倒数的最后一秒生命之水会使用镭射炮拦截大型导弹，所以要在倒数结束前再次将镭射炮破坏，好让大型导弹将其击中，若成功任务将完成，阻止失败这部分就要重新进行。



Mission 19&20

联机专用任务，两边的内容与原来差不多的话，但由于牵涉到地面部队的支援，这里相当考验玩家之间的合作。

Part 1负责Mission 19的玩家要尽量把空中的敌机清除，这样地面支援部队才可以将大型导弹射向Mission 20的生命之水，从而破坏覆膜让Mission 20的玩家能有效地攻击生命之水；而Mission 20的玩家要尽量破坏黄色标识的武器控制装置，避免生命之水的气化弹头导弹射向Mission 19的玩家。

Part 2负责Mission 19的玩家破坏地面设施后依旧清理上空的敌机保证地面部队能顺利发射导弹；Mission 20部分在最后阶段多出不少敌机，而且难以一一清除，因此在阻止镭射炮拦截导弹阶段十分考验玩家的操作，一旦失败又要再破坏一次，只有击坠生命之水后Part 2才会同时结束。最后再一起执行降落的迷你游戏，任务完成。



Mission 21A

地点	圣弗朗西斯科	任务类型	对地战、对空战
完成条件	摧毁敌方大部队，保护圣弗朗西斯科		

任务概况 敌方大部队从西边海域向圣弗朗西斯科进攻，包括战斗机、轰炸机、舰船等众多单位，GA——黄金之斧就是那些投机分子，为了自身利益把圣弗朗西斯科作为祭品的战争计划。同时为了不让下一个“GA计划”出现，趁着战斗的混乱，地上部队会前往夺取奥利维耶利公司的地下数据中心，让GA计划曝光在太阳底下。

本任务推荐SU-27等高速高机动性的机体，否则进入Part 2就等同于自杀。

Part 1地图会标注敌方的预测攻击点，在TGT目标靠近这些地点之前摧毁，比较难缠的是海面的战舰部队，为节省时间只要将舰身直接破坏。将所有TGT目标破坏后就要迎接最后BOSS战。

Part 2瓦拉西亚队带来4台本作的原创战机——Varcolac，其速度和机动性自然不用质疑，由于是4对1（玩家联机除外），因此近身缠斗依然是大忌，可以攀上高空抛离他们后直接用XLAA将他们一起锁定，由于斯雷玛尼（Sule Jmani）是最后目标，因此之前他的Varcolac不会受到任何伤害，先选择其他队员下手。当剩下斯雷玛尼一人的时候剧情就会推进。

当敌方部队只剩下斯雷玛尼自己的Varcolac时，斯雷玛尼仰天大笑，并道出自己年少时被父亲卖去执行杀人任务的悲惨过去。对于斯雷玛尼而言，GA计划根本无关重要，他的人生价值就是执行任务、然后获取报酬，击败越强的敌人，报酬也越多，如今他惟一可以做的事情，就只剩下击败那多次挫败自己的心宿二小队，再一次证明自己的生存价值。

叙述身世时，斯雷玛尼的Varcolac速度也会稍微降下来一点，这时可以趁机给予他一定伤害。Varcolac飞行方式十分诡异，说违反物理定律也毫不为过，与他缠斗时经常侧飞行就到了你后面，甚至一边盘旋一边把飞机头面向我机发射导弹。近身盘旋缠斗对方破绽较少，而且一旦减速我机会很容易暴露在斯雷玛尼的射程范围，因此尽量选择拉开距离进行迎面攻击。可以先攀上高空再俯冲攻击，距离2500时射一发XMAA、ODMM等远距离导弹，这时斯雷玛尼必定会侧飞躲过，之后在2000、1500距离分别再放一个，不但可以限制斯雷玛尼的还击，侧飞后的停顿还会使其出现破绽，后两发会较易命中。另外如果这时玩家有MIG-31等可用SASM的战机，可以轻易将其击中。怎么说也是最终BOSS，一定要耐心应对，反复消磨下最终必能将其击坠。

Part 3最后帮助地面部队将TGT单位全部摧毁，游戏就完成任务，通关。

Mission 21B

完成Mission 19&20后开启的强化版最终任务，Part 1的防卫战地面会增加大量的SAM和坦克部队，尽量选择火力充足且飞行速度快的机体，不然会十分吃力，中途会有瓦拉西亚队前来骚扰，适当躲避导弹即可，不必追击。Part 2的BOSS战与Mission 21A差不多，但由于斯雷玛尼的Varcolac在这里更加灵活，更讲求玩家的耐心和操作技巧，多用SASM会比较轻松。如果发现自己的机体无法应付，可以考虑降低难度或通过与好友联机完成。



剧情提要

这次瓦拉西亚武装组织及黄金之斧计划所引发的世界骚乱，是历史上首次由企业发动的战争。奥利维耶利为了让保险公司走出破产危机，与其他企业合谋发动这场战争，通过制造“世界公敌”让人们从不安中找到保险的需要，然后在美国推出个人战争灾难保险，从而获得巨额利益。由于瓦拉西亚的背叛，令计划出现了变故，然而奥利维耶利却将手上的战争灾难保险卖给其他保险公司以回避风险；在瓦拉西亚瓦解之后，向圣弗朗西斯科发动攻击，这样就能让其他保险公司赔上巨额的保险金，再通过抵债条件控制这些保险公司，如果计划成功，全世界的保险业将会被奥利维耶利一手掌握。这次事件得以解决，要感谢发现此计划并加以阻止的英雄们——民间军事公司的飞行员，关于他们的情报就无法继续透露，但多得他们的努力，黄金的斧头才得以夺走，为此深表感谢。



END

特殊任务攻略

Mission SP01

地点	罗马尼亚	任务类型	对空战
完成条件	摧毁所有敌机（TGT）		

HARD难度下除联机任务外全任务完成后开启的特殊任务，玩家将要在这里挑战一批又一批的战机，不过整体回避能力不高，除最后两批敌机外其他基本都可以用STDM解决。最后两批敌机中，红色和黑色的FALKEN都会使用TLS，迎面交锋时不要与其正对，否则可能会被镭射光直接秒杀，其中FENRIR（DANDELION）与XFA-27十分灵活，尽量拉开距离用XLAA等远距离连续攻击。



Mission SP02

地点	太平洋	任务类型	对空战
完成条件	摧毁所有敌机（100台）		

ACE难度下除联机任务外全任务完成后可开启的特殊任务，敌方以10台战机为小队单位，摧毁100台战斗机后完成任务，由于敌机数目众多，除了讲究技巧外，还要求玩家充分利用机体上包括机枪内所有武器，胡乱发射到任务后期可能出现武器清空的状态，属于长时间的消耗战。击坠第六十台敌机后会进入Part 2，算是给玩家一个喘息的时间，即使被击坠了也可以接着中途再来。推荐给驾驶舱装备AMFD，通过机枪自动射击，对皇牌机师以外的敌机时可以省不少导弹；从第二批敌机开始基本以9台性能较低的战机+一台皇牌战机，皇牌战机的驾驶员均为历代主人公和主要人物。依次登场的皇牌机体为SU-37（STORIGON）、F-22（GRYPHUS 1）、F-15E（GARM 1）、F-14D（WARDOG）、F-14D（ZIPANG）、SU-37（YELLOW 13）、F-22（MOBIUS 1）、F-15S/MTD（DISION）、FALKEN（Z.O.E.）、Typhoon（PHOENIX），其难度也依次上升。能开启此任务相信玩家的操作技术已经相当娴熟，如何回避导弹酷洛洛在这里就不再罗嗦了，皇牌机师战时尽量拉开距离形成迎面对阵的局势，然后可以从3000距离发射一枚XMAA等远距离导弹，故意让其躲开，然后加速上前缩短距离，到达1600再放两枚QAAM或SASM，可以确保80%命中，3发导弹换一个皇牌机师还是很划算的。完成该任务可以获得FALKEN战机，其独有的特殊武器TLS是对付皇牌机师的杀手锏，不要错过。



玩后感



这是一款为新时代玩家精心打造的《AC》，变革后操作方式确实方便了许多新玩家在飞机转向上的操作困难，不过游戏在难度上并没有丝毫的让步，最终BOSS和特殊任务依然充满挑战性。另外联机专用的共同作战任务做得相当出色，尽管与好友被分隔在两个场景执行任务，但之间讲求的合作性却相当高。而故事方面，真实的世界观与虚构的战役在让玩家进一步投入游戏故事之余，更渗透出金钱与战争、信念与和平的点点滴滴。

TALES OF PHANTASIA なりきりダンジョンX

テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン クロス



文 阿鲁　美编 Juxi

“《传说》系列”的各种隐藏要素一向是十分厚道的，因此在这次的研究里将对本作的隐藏迷宫、分支任务以及各种要素进行补完，正在进行多周目的玩家可别错过了。

PLAYSTATION PORTABLE

幻想传说 换装迷宫X

テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX

NBGI	RPG	2010年8月5日	日版
1人	5480日元	无对应周边	

通关后

在欣赏完片尾曲后进行存档，读取通关存档后就可以进行二周目游戏了。二周目继承勋章、战斗指南书、已开启的密码以及增加“UNKNOWN”难度，另外还可以通过消耗GRADE点数来换取更多的继承要素。下面列出可以通过GRADE点数来继承的二周目要素。

名称	消耗GRADE	用途
アイテム所持最大数99	400	持有品的数量上限由15变成99
アイテム引き继ぎ	500	继承除服装和贵重品之外所有的道具
ガルド引き继ぎ	1000	继承金钱
コレクタ图鉴引き继ぎ	10	继承物品图鉴，无法和コレクタ图鉴全开放共用
モンスター图鉴引き继ぎ	10	继承怪物图鉴，无法和モンスタ图鉴全开放共用
称号引き继ぎ	500	继承已取得的称号
料理引き继ぎ	100	继承已学会的料理和熟练度
レコード引き继ぎ	10	继承菜单画面中的レコード数据
LV引き继ぎ	350	继承男女主角的等级
コスチューム引继ぎ	1500	继承已取得的服装和服装的等级
パーティーキャラ引き继ぎ	500	继承所有的时空战士等级和技能
捕获モンスター引き继ぎ	300	继承已捕获魔物的等级
最大HP增加	500	最大HP变为正常的1.2倍，无法和最大HP减少共用
最大HP减少	10	最大HP变为正常的0.8倍，无法和最大HP增加共用
EBG上升率0.5倍	10	EBG的上升率变成正常值的0.5倍，无法和其他EBG上升系共用
EBG上升率1.2倍	1000	EBG的上升率变成正常值的1.2倍，无法和其他EBG上升系共用
EBG上升率2倍	3000	EBG的上升率变成正常值的2倍，无法和其他EBG上升系共用
获得经验值0.5倍	10	获得经验值变成正常值的0.5倍，无法和其他经验值获得系并用
获得经验值2倍	1000	获得经验值变成正常值的2倍，无法和其他经验值获得系并用
获得经验值10倍	3000	获得经验值变成正常值的10倍，无法和其他经验值获得系并用
テクニカルバトル	50	战斗基本经验值变成1，奖励经验值变成原来的5倍
获得ガルド2倍	600	战斗结束后获得的金钱变成正常值的2倍
获得GRADE2倍	3000	战斗结束后获得的GRADE点数变成正常值的2倍
获得CP2倍	1000	战斗结束后获得的CP变成正常值的2倍
アイテムドロップ率2倍	500	战斗结束后物品的掉落率变成正常值的2倍

名称	消耗GRADE	用途
スペシャルフラッグ	1500	可以让队伍的参战人数变成1人
パートナーフリー	1500	可对所有同伴使用双人操作技
フリーチェインパートナー	3000	双人操作技的回合限制和时间限制取消
8スロットススアム开放	1000	初期可以在“术技”栏里设置8个快捷键
オーバーブレイブ开放	500	初期最大EBG变成120%且可以使用OB，无法和オーバーブレイブ禁止共用
オーバーブレイブ禁止	10	初期最大EBG变成80%且OB使用不能，无法和オーバーブレイブ开放共用
フェイスチャット全开放	1000	可以在ナム孤岛观看所有的表情聊天
コレクタ图鉴全开放	10000	物品图鉴全开放，无法和コレクタ图鉴引き继ぎ共用
モンスタ图鉴全开放	10000	怪物图鉴全开房，无法和モンスター图鉴引き继ぎ共用
オールイン	18000	称号、料理、物品图鉴、怪物图鉴全开放
即死フラグ	1	全角色HP变成1，EBG上升率，获得经验值变成正常值的20倍

追忆の歪み

本作的隐藏迷宫需要在二周目后期才能开启，在二周目最后的迷宫里打倒ディオス和メルティア后前往AC.4408时代的ヴァルハラ町就会发生剧情，接下来就可以在大地图上找到本作的隐藏迷宫“追忆の歪み”。

既然是隐藏迷宫，敌人的实力自然非常强悍，怪物的最低等级都在80级以上，玩家可以在一周目时多刷点GRADE点数，然后在读取通关记录后花费3000点GRADE点数购买经验值10倍的能力，这样在二周目挑战隐藏迷宫时可以节约不少的练级时间。隐藏迷宫每层地图都是流程中曾去过的迷宫的一部分，玩家需要干掉每层地图里所有可见的魔物，将全部可见魔物都干掉后会出现红色的火焰和蓝色的传送点，调查红色的火焰可以获得金钱、装备、道具等，调查传送点会随机传送到下一层。

每经过几层的杂兵战后都会迎来一场BOSS战，这里的BOSS全部是以前遇到过的BOSS的超级强化版，能力上的强化是流程中遇到的BOSS的数倍甚至数十倍，因此一定要小心应付。这些BOSS通常都是可以捕获的，如果玩家的实力够强就换上捕兽系服装来应战吧。打倒光精灵和月精灵的组合后，再将地图上所有可见魔物清理干净会出现三个分支，分别对应三套BOSS连战，其中第三个分支需要在“UNKNOWN”难度下才会出现。完成全部三个分支的BOSS连战后，玩家将面对该迷宫里的最强敌人——クレス。打倒BOSS可以获得道具“贝壳”，收集的贝壳数量达到15个时，打倒クレス后会开启前往隐藏BOSS——クルールニグルム的传送点，不过这家伙的实力并不强，只是HP比较厚而已。贝壳属于消耗品，每消耗15个就可以挑战一次隐藏BOSS。

需要注意的是，隐藏迷宫里没有记录点，因此最好是能够将道具持有数99的能力也一起购买了，不然到后期肯定会出现药品不够的情况。各种药品以及能在迷宫中换装的道具（フィッティングマント）都要尽可能多地带上，如果药品消耗光了都还没有挑战成功，就果断读取记录吧，练级比挣钱的效率要高得多，将全员等级都提升上去之后再来挑战。



全服装获得方法

在本作中，换装是核心系统，游戏中的大部分服装都可以在正常流程中获得，不过还是有少许服装需要用特殊的方法来获得，下面就列出双胞胎所有服装的获得方法，其中通过密码获得的服装请参见《掌机王SP》第141辑的“火热秘技”栏目。



ディオ

服装系别	服装名	获得方法	备注
枪术系	ランサー	击败ウンディーネ	—
	ファランクス	トレントの森E区的宝箱	—
	ドラグーン	ウェーランド平原北侧A的宝箱	—
轰斧系	斧战士	击败イフリート	—
	重战士	击败マクスウエル	—
	破坏战士	击败シャドウ	—
铳炮系	ガンナー	击败シルフ	—
	シューター	スルト深林最深部的宝箱	—
	スナイパー	击败プルート	—
弓术系	ハンター	击败ミラクルD・X	—
	ストライカー	击败ルナ	—
	ホークアイ	ネルヴィの洞窟地下6层的宝箱	—
斩刀系	侍	ローンヴァレイ谷A的宝箱	—
	剑豪	超古代都市トール的宝箱	—
	剑帝	击败フェンビースト	—
剑击系	剑士	初期取得	—
	白银剑士	击败ノーム	—
	黄金剑士	击败オリジン	—
忍术系	忍	忍者の里铃所在房间里的宝箱	—
	隐密	冰狼王の砌地下5层的宝箱	—
	忍头	ロキ魔科学研究窟入口大门里的宝箱	—
盗术系	シーフ	热砂の洞窟1层的宝箱	—
	トリックスター	击败グレムリンレアー	—
	マスカレイド	击败フラムベルク	—
精灵系	精灵使い	ユークリッド村	完成支线任务"精灵使い"
	精灵术师	与マクスウエル签订契约后获得	—
	召唤士	与オリジン签订契约后获得	—
兽操系	魔物使い	モーリア坑道剧情后自动获得	—
	调教师	击败ヴォルト	—
	魔操士	ウェーランド平原最深部的宝箱	—
复合系	ショットランサー	ユークリッド城	完成支线任务"おしゃれギルド"且服装"ドラグーン"和"スナイパー"的熟练度为满级
	斗弓士	ユークリッド城	完成支线任务"おしゃれギルド"且服装"黄金剑士"和"ホークアイ"的熟练度为满级
	なりきり士	初期取得	—
	アサシン	完成支线"エクリプスの子その2"	—
	降魔术士	完成支线"降魔术士"	—

服装系别	服装名	获得方法	备注
特殊系	オロチ	—	密码
	王子	ナム孤岛	完成支线"コスチューム飞鸟、カイト、王子"
	カイト	ナム孤岛	完成支线"コスチューム飞鸟、カイト、王子"
	ディオス	追忆の歪み	完成支线"ディオス和メルティア"
	かに	浸食洞最深部的宝箱	—
	バキュラ	ロキ魔科学研究窟入口大门里的宝箱	—
	アスベル	—	密码

メル

服装系别	服装名	获得地	备注
蹴击系	グラップラー	击败マクスウエル	—
	モンク	暗の神殿最深部的宝箱	—
	バトルマスター	击败フェンビースト	—
拳斗系	格斗家	ローンヴァレイ谷A的宝箱	—
	拳斗士	击败ルナ	—
	拳圣	击败プルート	—
诗人系	バード	12星座の塔2层的宝箱	—
	セントバード	击败ヴォルト	—
	トルヴェール	击败フラムベルク	—
法术系	シスター	击败ミラクルD・X	—
	ナース	トーティス村剧情后自动获得	—
	ビショップ	击败イシュラント	—
贤术系	スカラー	击败シルフ	—
	セイジ	击败アスカ	—
	アークセイジ	冰狼王の礎地下3层西南的宝箱	—
魔术系	魔女っ娘	初期取得	—
	ウィッチ	击败ノーム	—
	ハイウィッチ	击败シャドウ	—
兽斧系	ウォーリア	スルト深林B区域的宝箱	—
	キティウォーリア	トレントの森B区域的宝箱	—
	ビーストウォーリア	ウェーランド平原北侧B的宝箱	—
旋枪系	ランシア	击败イフリート	—
	ペネトレイター	モーリア坑道地下2层的宝箱	—
	战姬	ネルヴィの洞窟地下9层的宝箱	—
骑士系	骑士	击败ウンディーネ	—
	甲骑士	击败オリジン	—
	圣骑士	ロキ魔科学研究窟地下12的宝箱	—
妖剑系	フェンサー	精灵の洞窟1层的宝箱	—
	マジックフェンサー	击败グレムリンレアー	—
	ロイヤルフェンサー	焰王の楔4层B的宝箱	—

服装系别	服装名	获得地	备注
复合系	歌姫	ユークリッド城	完成支线任务“おしゃれギルド”且服装“トルヴェール”和“战姬”的熟练度为满级
	アルケミスト	ユークリッド城	完成支线任务“おしゃれギルド”且服装“魔女っ娘”和“セイジ”的熟练度为满级
	なりきり士	初期取得	–
	アマゾネス	ユークリッド城	完成支线任务“おしゃれギルド”且服装“ビーストウォーリア”和“バトルマスター”的熟练度为满级
	チェインブレイダー	ユークリッド城	完成支线任务“おしゃれギルド”且服装骑士系和妖剑系全服装的熟练度为满级
特殊系	大魔术士	–	密码
	飞鸟	ナム孤岛	完成支线“コスチューム飞鸟、カイト、王子”
	天海春香	ヴァルハラ村	完成支线“コスチューム天海春香”
	メルティア	追忆の歪み	完成支线“ディオス和メルティア”
	かに	浸食洞最深部的宝箱	–
	バキュラ	ロキ魔科学研究窟入口大门里的宝箱	–
	ワンダーモモ	–	密码



捕获魔物

游戏中期获得“魔物使い”这件服装后就可以对迷宫中地图上可见的红色魔物进行捕捉了，在本作中可捕捉的魔物数量不少，捕捉后由于队伍成员数量满员而无法携带的魔物会直接送到自己家的院子里圈养起来，因此玩家只要安心捕捉即可。



全魔物捕获地点

怪物名称	LV	HP	物攻	物防	术攻	术防	咏唱	敏捷	弱点	耐性	捕获地点
フサフサドール	6	1400	125	99	70	81	100	100	–	–	きらめきの塔
ロボ	25	2500	330	225	125	165	100	150	水	地	きらめきの塔
エルダードラゴン	13	3200	167	151	114	122	100	100	水	火地	热砂の洞窟
クリスタルホーク	10	1412	151	135	98	106	100	130	雷	水火	热砂の洞窟
ラァイガ	12	1600	162	156	109	117	100	110	水	火地	热砂の洞窟
ウリボア	15	1256	185	168	100	168	100	100	火	风	ローンヴァレイ
オウルベア	16	1700	224	182	109	117	100	90	暗	风光	ローンヴァレイ
ラッキーホワイト	15	2100	215	140	150	120	100	130	地	雷	ローンヴァレイ
クレイアイドル	30	2870	360	254	274	230	100	150	–	–	精灵の洞窟
ケイヴキテイ	16	1450	142	126	212	201	104	100	地	雷	精灵の洞窟
メルドウォーム	17	4500	245	167	132	130	100	90	火	风	精灵の洞窟
K・ヴイパール	40	30000	421	315	280	278	100	75	雷	火	浸食洞
レンメデュズ	20	4200	333	217	184	134	100	100	雷	水火	浸食洞
ヴァサーゴ	20	3210	250	206	247	154	105	100	雷	水火	浸食洞
ヴェパール	21	5000	330	211	176	174	100	80	雷	水火	浸食洞
デュロック	24	5520	299	221	187	154	100	100	暗	地光	モーリア坑道
ブルーワイバーン	23	4210	271	227	193	187	100	105	雷	水火	モーリア坑道
ゲイトスタチュー	28	5800	311	230	185	197	100	90	物	暗	12星座の塔
スタートレイサー	27	4678	252	176	300	266	108	110	物	暗	12星座の塔
ピヨサイド	31	7000	361	243	233	200	100	140	光	物	スルト深林
ピヨファット	30	3790	342	260	228	215	100	90	地	雷	スルト深林
ホールドツリー	28	4789	343	265	156	224	100	100	火	风	スルト深林
ゴールドパラビイ	32	2820	378	287	256	239	100	100	暗	光	超古代都市トール

怪物名称	LV	HP	物攻	物防	术攻	术防	咏唱	敏捷	弱点	耐性	捕获地点
プロトタイプ	33	6200	397	292	261	244	100	90	暗	光	超古代都市トール
スタミネイト	38	8200	402	338	218	230	100	90	风	水	ムジョルニア洞窟
スライアンティス	37	6200	394	313	274	261	100	105	风	水	ムジョルニア洞窟
ダークチェイサー	38	6666	414	336	306	283	100	95	光	物	暗の神殿
アルラウネ	42	4000	384	300	331	268	100	100	火	风	トレントの森
オンドゥ大カブト	43	4200	460	372	300	320	100	115	火	风	トレントの森
バイトプラント	42	7500	478	357	328	301	100	115	火	风	トレントの森
ノクトファルク	45	6100	482	373	346	315	100	105	光	物	ネルヴィの洞窟
ブラックオマリダ	44	7489	480	344	331	300	100	100	光	物	ネルヴィの洞窟
マーロンエイプ	46	8620	520	378	351	320	100	90	光	物	ネルヴィの洞窟
ダビアスクック	49	10000	540	400	374	336	100	100	水	火地	焰王の楔
ラジアータボア	48	4152	546	358	354	344	100	100	水	火地	焰王の楔
ピアステンタクル	49	20000	523	417	391	353	100	100	雷	水火	冰狼王の础
フローズウェポン	50	6700	528	422	396	358	100	100	雷	水火	冰狼王の础
アルカウサー	56	30000	586	465	441	397	100	100	地	风雷	ウェーランド平原
バルー	55	15000	580	459	435	391	100	100	地	风雷	ウェーランド平原
グラシャラボラス	53	32000	556	443	418	377	100	100	风	雷水	ロキ魔科学研究窟
ボッチャイル	48	4210	529	416	391	350	100	100	风	水	ロキ魔科学研究窟
ライジングドラヴ	54	18000	562	449	424	383	100	100	风	雷水	ロキ魔科学研究窟
クィーンネレウス	58	5010	466	348	603	540	100	75	雷	火	グリトニル山岳
ハウボーン	61	8200	611	481	418	444	100	100	光	暗物	グリトニル山岳
アラストル	61	8000	637	503	482	429	100	100	光	暗物	ダオス城
ガープ	62	35000	642	508	487	434	100	100	光	暗物	ダオス城
ネクロマンサー	62	24520	492	367	640	572	100	100	光	暗物	ダオス城
エグゼクシショナ	64	25000	665	524	502	451	100	100	物	光暗	审理の晶谷
クルールニグルム	180	483000	2050	2000	350	2000	150	150	光	物	追忆の歪み
爱しのピンクロボ	110	100000	1225	1127	906	1051	80	80	暗	光	追忆の歪み
暗黑を渡り步く影	152	89000	1275	750	1254	587	110	110	光	暗物	追忆の歪み
畏怖いざなう瞳	172	125000	1140	1127	1577	1166	100	110	光	暗物	追忆の歪み
锐く咆哮する雷鸣	166	105000	1020	841	820	1320	120	120	风	雷水	追忆の歪み
焰王の从士	174	135000	1345	1287	848	1178	90	120	水	暗地	追忆の歪み
凶兆の邪龙	160	116000	1605	1441	711	615	95	95	光	暗物	追忆の歪み
强欲の化身	145	96000	1049	1458	645	500	100	100	暗	光	追忆の歪み
惠み丰かな光の精	130	80000	1379	898	912	904	100	130	物	光暗	追忆の歪み
元素を统べる老翁	152	83000	1100	642	1400	1400	135	80	—	—	追忆の歪み
慈悲深き夜の女王	130	80000	1046	912	1084	1225	130	100	光	光暗	追忆の歪み
翠の风まとう姐妹	172	98000	1315	928	1656	1351	130	100	地	风雷	追忆の歪み
精灵の统括者	174	140000	1450	1330	765	1080	110	110	—	光	追忆の歪み
粗暴な红莲の猛者	145	96000	1300	640	1206	1292	100	100	水	火地	追忆の歪み
苍き水流の女杰	140	78000	920	1050	842	1002	110	110	雷	水火	追忆の歪み
绯の风まとう姐妹	152	77000	1200	700	1481	681	135	100	地	风雷	追忆の歪み
冰狼王の眷属	152	110000	1540	1332	600	555	80	115	雷	暗火	追忆の歪み
奔放なる大地の精	160	90000	1275	1427	1206	600	100	105	火	地风	追忆の歪み
魔界の帝王	166	130000	1212	1130	951	981	110	95	光	暗物	追忆の歪み
狡猾な魔界の住民	140	78000	1152	900	1154	824	90	120	光	暗物	追忆の歪み





勋章

类似X360的成就系统，只要玩家在游戏中达成一定的目标后就会获得对应的勋章，获得所有的勋章后前往エトスハウス还可以获得道具“スーパー金メダル”。

全勋章获得条件

勋章名	成就点数	取得条件
初めての着替え	10	第一次换装
初めてのオーバーブレイブ	10	第一次发动OB
初めてのスキルゲット	10	第一次学会技能
初めての秘奥义	10	第一次使用秘奥义
初めての合体秘奥义	10	第一次使用合体秘奥义
初めてのチェインパートナー	20	第一次使用双人操作技
初めてのオーバーキル	20	第一次鞭尸
8スロットシステム连携	10	开启8个快捷键后，将每个快捷键上都装上不同的技能，并且在不断连的情况下使用全部技能
チェインパートナー连携	10	开启双人操作技后连击数达到10以上
半分コスチューム	20	获得一半以上的服装
コスチュームコンプリート	1	获得所有的服装
初めての捕获	10	第一次捕获魔物时
たくさん捕获	10	捕获魔物数量在一半以上时
捕获マニア	30	捕获魔物数量在90%以上时
スキルコンプリート	20	学会所有的技能
术・技コンプリート	20	学会所有的术・技（包含分支任务里的特技）
ベルセルク・ソロ	30	一人战斗超过256回
快刀乱麻	1	在UNKNOWN难度下，队伍里只有一人的情况下达成100连击
魔物で战斗	10	操作魔物战斗
50コンボ达成	10	战斗中达成50连击
100コンボ达成	20	战斗中达成100连击
200コンボ达成	30	战斗中达成200连击
レベル200达成	40	ディオ或メル达到200级
低レベル突破	1	打败マクスウエル后等级在15级以下
スピードクリア	1	5小时内通关
魔物ハンター	20	干掉1111个魔物
七转八倒	10	一场战斗中战斗不能次数达到7次以上
ミラクルD・X击破！	10	打倒ミラクルD・X
イフリート击破！	10	打倒イフリート
シルフ击破！	10	打倒シルフ
ノーム击破！	10	打倒ノーム
ウンディーネ击破！	10	打倒ウンディーネ
マクスウエル击破！	10	打倒マクスウエル
（ニセ）ルナ击破！	10	打倒伪ルナ
グレムリンレアー击破！	10	打倒グレムリンレアー
アスカ击破！	10	打倒アスカ
ヴォルト击破！	10	打倒ヴォルト
シャドウ击破！	10	打倒シャドウ

勋章名	成就点数	取得条件
オリジン击破！	10	打倒オリジン
プルート击破！	10	打倒プルート
フラムベルク击破！	10	打倒フラムベルク
フェンビースト击破！	10	打倒フェンビースト
イシュラント击破！	10	打倒イシュラント
ジェストーナ击破！	10	打倒ジェストーナ
ビッグアイ击破！	10	打倒ビッグアイ
ダオス击破！	20	打倒ダオス（第二次）
ディオス、メルティア击破！	20	打倒ディオス、メルティア
ノルン击破！	20	打倒ノルン
クルールニグルム击破！	50	打倒クルールニグルム（隐藏BOSS）
ボスボスボス	1	打倒迷宫中所有BOSS，击破数达到100以上
100时间プレイ	10	游戏时间超过100小时
1000万ガルド获得	20	金钱达到1000万
チャットコンプリート	20	看过全部的表情聊天
アルルンマニア	30	看过和アルベルト相关的全部表情聊天
圣地巡礼	30	接触过全部的记录点
称号コンプリート	20	获得全称号
モンスター图鉴マニア	20	怪物图鉴开启90%以上
コレクター图鉴マニア	20	物品图鉴开启90%以上
トレジャーハンター	20	全世界的宝物收集90%以上
なりきり士は素晴らしい	30	使用服装“なりきり士”完成全部分支任务
トイレは清洁に！！	10	从クレス家的厕所里找到アップルグミ
ロンドリーネたんサイコー！！	30	看过和ロンドリーネ相关的剧情和表情聊天全
精灵コンプリート	10	和所有的精灵・恶魔契约
时空战士势前い	30	所有时空战士加入队伍
常胜军团	10	斗技场エキスパート难度下除ミント和クラース以外全员优胜
根性军团	1	使用全男性角色阵容打败UNKNOWN难度下的ノルン
お色气军团	1	使用全女性角色阵容打败ノルン
魔物军团	1	使用全魔物阵容打败ダオス（第二次）
パスワード入力	1	成功输入密码
クロスマスター	1	全勋章获得



本作的支线任务数量不少，不过完成起来难度都不高，有不少任务都可以在进行流程的同时就顺便完成了。下面列出游戏中出现的支线任务供大家参考。

支线任务一览

支线任务01　バジルからの依頼

AC.4203时代，剧情到クラース离队之后，前往ヴァルハラの村上方和“バジル”对话，他会要求玩家找10个水精石给他，第一次打败ダオス后回去找他即可完成任务，获得5000G。

支线任务02　三つ子の注文

AC.4306时代，在ユークリッド都右上方的店里和服务员“ウェイトレスさん”对话，之后和坐在旁边桌上的三姐妹对话，然后再找ウェイトレスさん，选择“本まぐろ　”，回答正确后获得“Gカード”、料理“チーズINハンバーグ”、和メル的称号“かわいいメイド”。需要注意的是这个任务一旦失败，本周目就无法完成了。

支线任务03　指差し棒

当ロンドリーネ和エトス都在队伍中的时候前往エトスハウス，剧情后获得武器“指差し棒”。

支线任务04　精灵使い

未知时空出现后，当クラース在队伍中时前往AC.4203时代的ユークリッド村，在クラース家发生剧情后获得服装“精灵使い”和契约戒指“ガーネット”，然后前往热砂の洞窟，在BOSS战前一层入口处左侧的支路的石堆调查闪光点可以获得用来打开各个迷宫中木头宝箱的“おうごんのカギ”，这些木头宝箱里的物品都是用来和各个精灵或恶魔进行契约的戒指。

支线任务05　ティアの花

AC.4203时代，在ヴァルハラの村的桥上与“悲しい目をした女性”对话，然后前往迷宫ローンヴァレイ中风精灵所在区域调查闪光点，返回与NPC对话后过桥沿着河向右走，再与“悲しい目をした母亲”对话后完成任务。



支线任务05　猫を探す

AC.4203时代，与ユークリッド村里“猫好きのじいさん”对话开始寻找四只丢失的猫，地点分别在AC.4203时代的エトスハウス、ヴァルハラ村、浸食洞地下4层右侧和AC.4408时代的ヴァルハラ町，完成任务后可获得装备“ねこじゃらし”。



支线任务07　エクリプスの子その1

AC.4306时代，当ロンドリーネ在队伍中的情况下前往トーティス村，与食材屋后面的“村を爱るおばさん”对话发生剧情。

支线任务08　エクリプスの子その2

AC.4203时代，ロンドリーネ在队伍中的情况下前往ユークリッド村，与入口左边“记忆を失った老人”对话后获得服装“アサシン”，并且学会该服装的特技“キャストアシャドウ”。

支线任务09　エクリプスの子その3

获得服装“アサシン”后和旁边树下的“气にかけるお姉さん”对话触发剧情。

支线任务10　エクリプスの子その4

完成前三个任务之后前往AC.4408时代的エトスハウス，与出现的男人对话后获得ロンドリーネ专属武器“ドラグノフRV”。

支线任务11　クラ-スの武器

ダオス城出现后，当クラース在队伍中的情况下前往AC.4203时代的ユークリッド村，与クラース家里的“ミラルド”对话后得到贵重品“父の手纸”，之后去旁边的井调查得到クラース的专用武器”トゥルーマジック“。

支线任务12　万能包丁K

找到律子厨师散布在全世界的所有变装后前往AC.4203时代的ユークリッド村，在第一次和她见面的地方调查水桶后触发剧情，之后获得贵重品“万能包丁K”。

支线任务13　时空战士达のその后

AC.4306时代前往トーティス村和クレス家门口站着的小孩对话触发剧情。

支线任务14　挖掘红の月

AC.4306时代与ヴァルハラ町右上方屋子右边"屈强の男性"对话，等ディオ获得服装"トリックスター"后再和他对话后触发剧情，之后获得15000G和装备品"ジェットブーツ"。

支线任务15　幽灵退治

AC.4306时代与オリーブヴィレッジ武器店外的旅人对话后接到除灵的任务，等メル获得服装シスター后再和他对话触发剧情,之后获得38500G和契约戒指"ムーンストーン"。

支线任务16　マクスウェルの人形

审理の晶谷出现后前往AC.4306时代的モーリア坑道找マクスウェル,老爷子会让你去寻找"良质な土"，然后前往AC.4203时代的精灵の洞窟，在土精灵所在区域从左边的门进入后在里面发现"良质な土"，完成任务后获得30000G。



支线任务17　おしゃれギルド

前往AC.4306时代的ユークリッド城，在右边的おしゃれギルド里与サスーン对话，她会根据你服装的熟练度赠送玩家复合系的服装，具体获得方法参见全服装获得部分。

支线任务18　ミントの武器

ダオス城出现后并且ミント在队伍中的情况下前往AC.4306时代的トーティス村，与教会右上方的三个修女对话后得到ミント专用武器"BCロッド",ミント获得称号"宿命の轮"。

支线任务19　チェスタ-の武器

ダオス城出现后并且チェスター在队伍中的情况下前往AC.4306时代トーティス村，在クレス家里触发剧情,之后去左边送给"ミリー"一颗黑精石,之后得到チェスター的专用武器"エルヴンボウ",チェスター获得称号"たくましい兄贵"。

支线任务20　契约の指轮エメラルド

完成支线任务14、15和27后前往AC.4306时代的トーティス村，与教会附近的"师范代"对话后获得契约戒指"エメラルド"。

支线任务21　クレスの武器

ダオス城出现并且获得契约戒指エメラルド以及クレス在队伍中的情况下前往AC.4306时代的トーティス村，与クレス家里的"师范代"对话后获得クレス专用武器"エターナルソード"。

支线任务22　グ-ングニル

ダオス城出现后并且ディオ已获得服装"ショットランサー"，前往オリーブヴィレッジ,在村中央的墓碑处发生剧情,获得グーングニル。

支线任务23　グ-ングニル解放

获得グーングニル并且与フラムベルク签订契约后前往焰王の楔左下方传送点,グーングニル解放。

支线任务24　デッキブラシ

ロンドリーネ在队伍中时前往エトスハウス房间内有刻度的柱子旁,调查后触发剧情,之后获得武器"デッキブラシ"。

支线任务25　ボエボエ

前往AC.4354时代的ユークリッドの都，与右边出口附近的青年对话后接到取回契约书的任务,去食材屋发生剧情后再去和青年对话得到"金の特技书"。

支线任务26　ボエボエその2

前一个任务完成后,前往AC.4354时代的オリーブヴィレッジ，和"鼻つまみの商人"对话，然后前往这个时代的ヴァルハラ町和道具屋中"下ばかり见てる青年"对话取得"ボエボエのバッグ",最后返回和"鼻つまみの商人"对话。



支线任务27　困っている忍び

拿到忍者装且すず在队伍中的情况下前往忍者の里,与入口处的忍者对话后接到潜入王城的任务,当ディオ的忍服装等级在7以上时即可完成任务,完成后获得77700G和武器“ビッグフェザー”；如果服装等级不够则会错拿“美味しい苺の食べ方”，此任务在完成前可以重复接受。

支线任务28　クレスとミントのラブラブ

全部的时空战士在队伍中的情况下前往忍者の里,在桥边发生クレス和ミント幽会的剧情,之后ミント获得称号“捧げる爱”。

支线任务29　温泉イベントその1

全部的时空战士在队伍中的情况下前往忍者の里，在头领の屋敷的温泉旁发生女性篇温泉剧情。剧情后メル获得称号“まだまだこれから”、ミント获得称号“ボインちゃん”，アーチェ获得称号“ぺったんこ”、ロンドリーネ得到称号“ダイナマイッ”。

支线任务30　温泉イベントその2

完成上一个任务后离开这里，完成至少一次战斗后返回到头领の屋敷的温泉旁发生男性篇温泉剧情,剧情后ディオ获得称号“照れ屋さん”，クレス获得称号“割れた腹筋”，チェスター获得称号“二の腕ガチガチ”，クラース获得称号“メタボ博士”，すず获得称号“气にしない”。

支线任务31　斗技场

在ユーグリッド城（从ユーグリッド都一直往上走）左侧和工作人员对话就可以挑战斗技场了，斗技场都是单人战，一共要连续打8场，并且回复药有数量限制。队伍中包括双胞胎在内的三人优胜后开启エキスパート难度，在该难度下完成挑战可以获得专属道具作为奖励，二周目再来挑战就没什么难度了。

支线任务32　すずの武器

使用すず在AC.4354时代的斗技场取得エキスパート难度优胜之后获得专用武器“忍刀血樱”。

支线任务33　影缝习得

ダオス城出现后并且すず在队伍中的情况下,前往忍者の里的头领の屋敷触发剧情,之后ディオ学会忍术系服装的特技“影缝”。

支线任务34　柔招来习得

ダオス城出现后并且クレス在队伍中的情况下,前往ヴァルハラ町触发剧情,之后ディオ学会剑士系服装的特技“柔招来”,クレス获得称号“奥义伝承”。

支线任务35　豪烈习得

ダオス城出现后并且チェスター在队伍中的情况下,前往ヴァルハラ町后触发剧情,之后ディオ学会弓术系服装的特技“豪烈”,チェスター获得称号“努力家”（需完成任务33）。

支线任务36　降魔术士

获得服装“精灵使い”之后,前往AC.4408时代的オリーブヴィレッジ，与道具屋左侧“常夏の村の魔术师”对话可花40000G购买服装“降魔术士”,メル的魔术系秘奥义“ブラックホール”觉醒。

支线任务37　テンペスト习得

ダオス城出现后并且アーチェ在队伍中的情况下前往きらめきの塔,メル学会魔术系服装的技能“テンペスト”,メル获得称号“魔女弟子”,アーチェ获得称号“スペルマスター”。

支线任务38　アーチェの武器

ダオス城出现后并且アーチェ在队伍中的情况下前往AC.4408时代的オリーブヴィレッジ，与入口右边的“话が长い女性”对话后获得アーチェ的专用武器“スターブルーム”,アーチェ获得称号“わたしブライトローズ”。



支线任务39　ナム孤岛出现

打倒ダオス城内的ダオス后出现，在这个岛上玩家可以欣赏到游戏中出现过的BGM、表情聊天、CG等，当然也有部分分支任务在这里触发。

支线任务40　タルロウX

前往ナム孤岛右上方的剧场触发吵架剧情，之后在左边和刚才吵架的小机器人タルロウX对话，在完成任务02的前提下前往AC.4408时代的ユークリッド都，与右上方餐厅里的服务员对话,然后回到ナム孤岛与タルロウX对话,等诗人系服装至少两件满级后再和タルロウX对话获得契约戒指“珊瑚”。

支线任务41　真デリス·エリュシオン



审理の晶谷出现后，在未知时空的エトスハウス门外发生ダオス跟ロンドリーネ对话的剧情，然后前往审理の晶谷第三の审理右下角触发生剧情，之后获得贵重品“真デリス・エリュシオン”，ロンドリーネ获得称号“真实の爱”。

支线任务42　コスチュ-ム飞鸟、カイト、王子

与一定数目的精灵和魔物签订契约后前往ナム孤岛与右上方的老人对话，契约数量达到4时获得服装“飞鸟”，数量达到6时获得服装“カイト”，数量达到8时获得服装“王子”。

支线任务43　スキル书Gの记忆

签订契约的精灵和魔物总数达到15以上时与ナム孤岛右上方的老人对话，然后前往AC.4408时代的ヴァルハラ町与右上方的“ヒリップ”对话，使用ディオ或者メル在斗技场エキスパート难度下获得优胜后再与ヒリップ对话后获得“Gの记忆”，使用后学会服装“アスベル”的秘奥义“兽破轰冲斩”。

支线任务44　コスチュ-ム天海春香

与所有的精灵和魔物签订契约后与ナム孤岛右上方的老人对话，随后前往AC.4203时代的ヴァルハラ村，当クレス已获得最终武器时空之刃时靠近上方的井附近发生剧情，之后获得服装天海春香。

支线任务45　うしにんイベント

与ナム孤岛右边商店下方的“丸出しのうしにん”对话可以交换物品，战斗次数达到一定数量后可以开启下一阶段（2→3需要战斗2回；3→4需要战斗3回；4→5需要战斗5回），每个阶段可换取一种不同的物品，一共5个阶段，全部完成后ディオ获得称号“うに”

阶段	送出的物品	获得的物品
1	オレンジグミ	アップルグミ
2	みそ	じゃがいも
3	シャクナゲ	スティレット
4	プロテクトリング	ミルク
5	レッドセージ、レッドベルベーヌ、レッドバジル	スペシャルグミ、レッドセージ、レッドベルベーヌ、レッドバジル、风と水の奥义书、バハムートティア、カドゥケウス、スケベほん、ピジョンブラッド、(c)Lの雕像

支线任务46　まわれロンド习得

获得服装“歌姬”后前往AC.4408时代的ユークリッド都，与中央广场的黑衣男子对话后メル学会该服装的特技“まわれロンド”。

支线任务47　ミラクルボイス习得

完成任务45后再和黑衣男子对话并前往ナム孤岛，和右上方舞台附近的小男孩对话后メル学会该服装的特技“ミラクルボイス”。

支线任务48　ディオス和メルティア

进入隐藏迷宫追忆の歪み，打倒光精灵后将难度调成“UNKNOWN”，然后打倒地图中的可见敌之后进入右下方的传送口，在随后进行的BOSS五连战时打倒ディオス和メルティア组合后获得服装“ディオス”、“メルティア”。

支线任务49　精灵达と再战

再次回到之前与精灵或魔族战斗的地方，除了能够签订契约外还可以再次挑战能力强化后精灵或魔族。将部分精灵或魔族打倒后可以获得强力武器和メル的秘奥义书。

支线任务50（伪）　聚会

通关后，那几幅可以传送到其他时空的画板的房间里会多出一个宝箱，调查后可以来到宝箱的世界，在这里游戏的相关制作成员会以游戏中出现的角色的形象出现，玩家可以和他们对话了解一些趣事。





玩转NDS

栏目主持:酷洛洛

VOL.81 文 小超



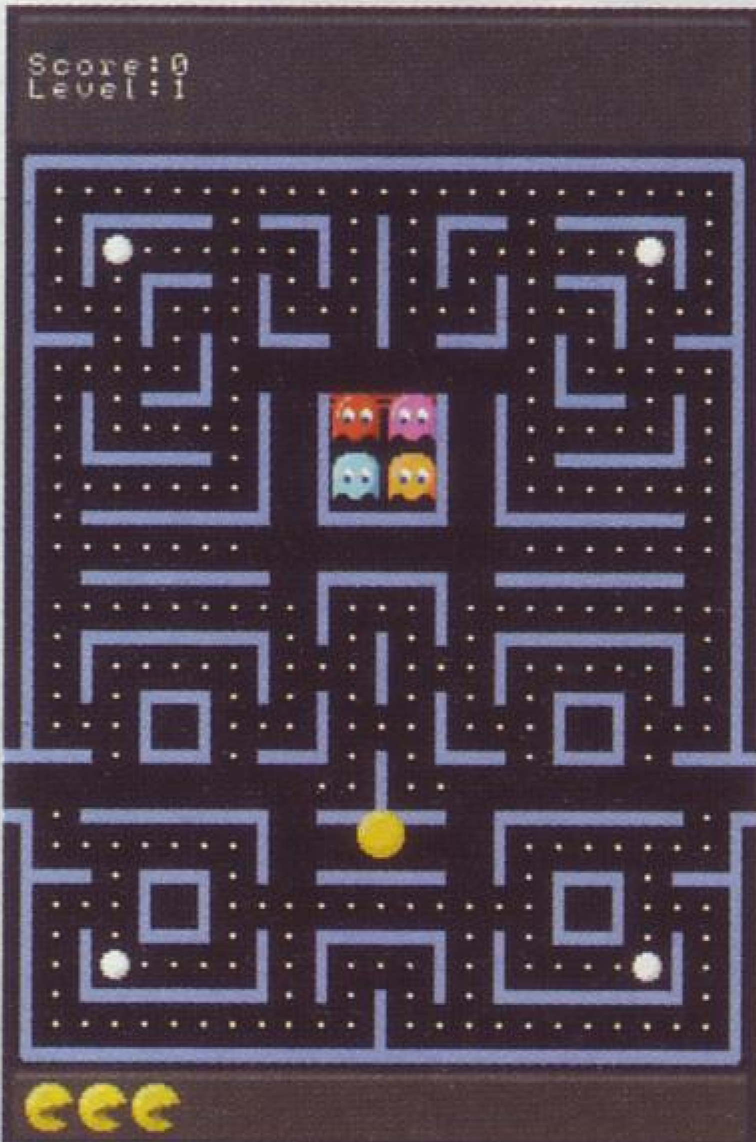
今年的秋季，雨水特别多。一下雨气温就降了下来，气温下降就让人想穿厚点。不过老人言“春捂秋冻”，才刚刚入秋，还是不要添衣服的好。近期的假期很多，中秋国庆，加上凉爽的天气，又是一个出游的好时节。下面看看最近NDS上有哪些新软件放出吧。

NDS软件学院

软件新闻

《PacMan》新版放出★

和《太空侵略者》一样，《吃豆人》是上世纪80年代最火的街机游戏之一。无数玩家成对这个黄色的小东西为之痴狂。现在又有玩家将其移植到了NDS上，并直接取名为《PacMan》。游戏于9月6日放出V0.92 alpha E版。新版加入了菜单和分数排行榜。相比于街机版，游戏的画面有所提升，作者也计划不断对其完善。游戏时，NDS的上下屏会同时显示画面，玩家用方向键移动吃豆人即可。

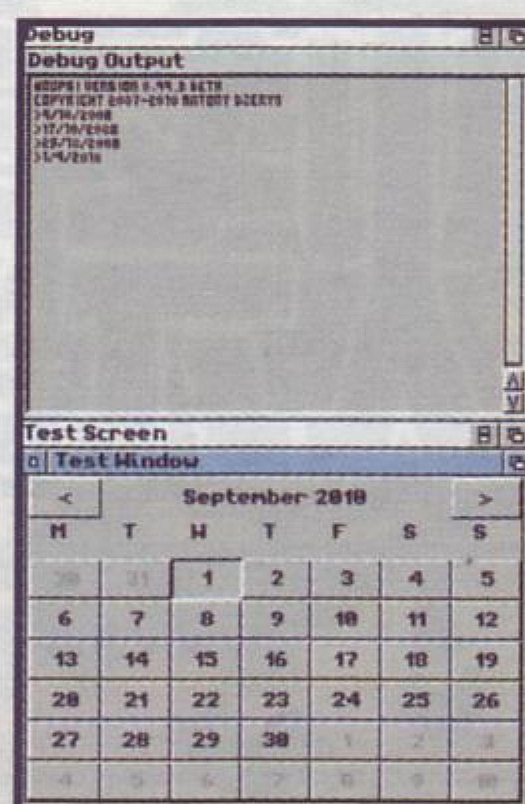


《Riddle Rumble》新版发布

NDS上的益智类游戏《Riddle Rumble》于8月31日放出新版。新版中改进了图形效果；新增了背景音乐；提升了加载速度；修复了一些小错误。游戏中，玩家要控制圣诞老人去寻找圣诞之星。游戏时，NDS的上屏显示分数、关卡等信息，下屏显示游戏画面，用NDS的十字键控制圣诞老人移动，按A、B键跳跃，按X、Y键暂停。游戏是NEOFALSH夏季软件大赛的参赛作品，整体构架已经很完善，画面也不错，值得一玩。



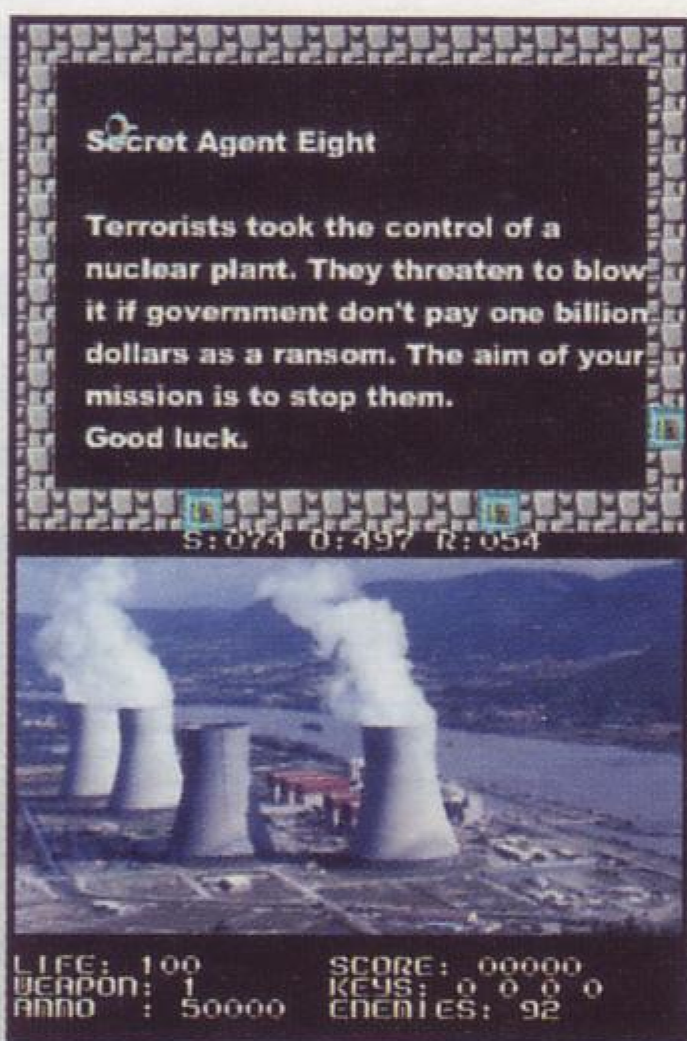
Woopsi新版放出



NDS上的仿Windows程序Woopsi于9月2日放出V0.99.4版。新版使用了最新的DevkitARM r31版开发平台以及Libnds V1.4.5版库文件；更新了Python脚本；增加了对install.bat脚本的支持；添加了checkCollision小工具；修复了字体方面的问题；修正了SDL错误。Woopsi已经内置了相当多的功能，而且都很实用，像是日历、画板、文本编辑器等等。

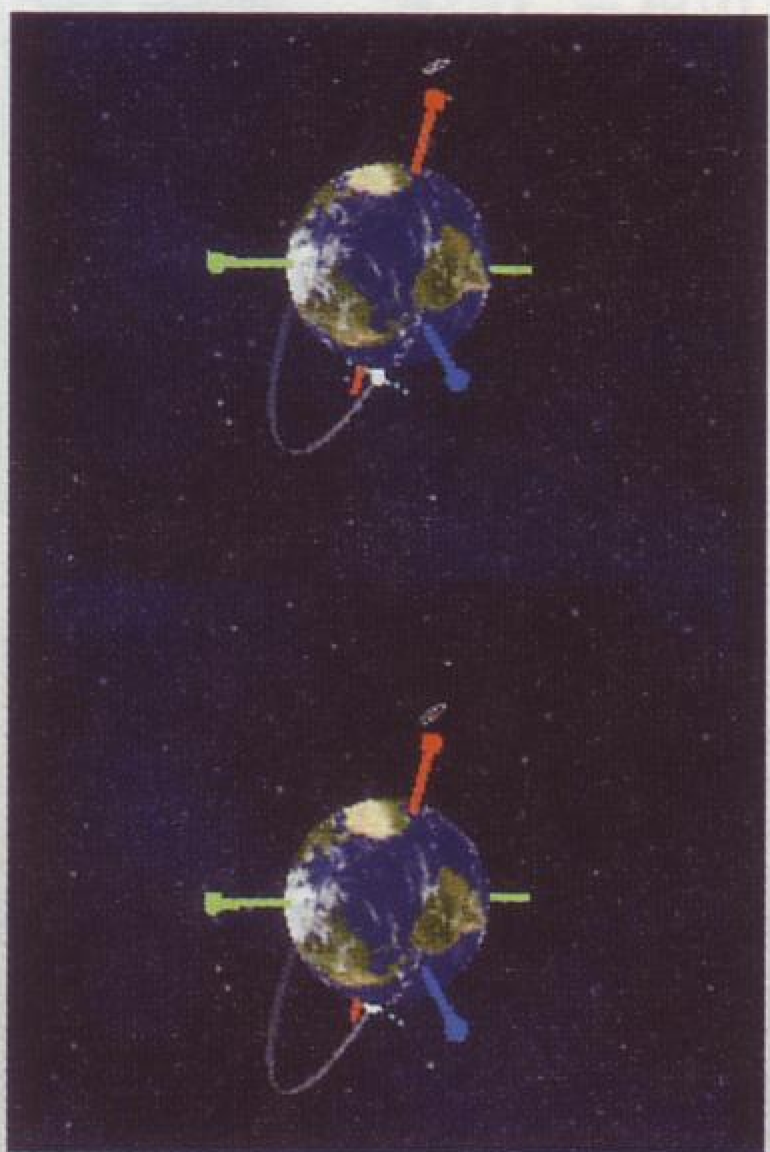
在NDS上运行Woopsi，可以直接通过触控屏对程序进行操作，方法类似于我们常用的Windows操作系统。不过NDS的上屏是无法点击的，这时可以点击下屏右上角的“日”型按钮，上、下屏的界面就会调换。Woopsi已经开发了很久，经过数次更新，软件功能更加丰富，但易用性还不佳，期待更大进步。软件开放了官方网站，有兴趣的朋友可以去看看，网址是http://woopsi.org。

《Agent Eight》新版发布



NDS上的射击游戏《Agent Eight》于8月29日放出V29.08.10版。新版加入了新武器火焰喷射器；提升了敌人速度；加入了背景音乐。游戏中，玩家要阻止敌人破坏核电厂，按NDS的十字键移动，点击触控屏射击。

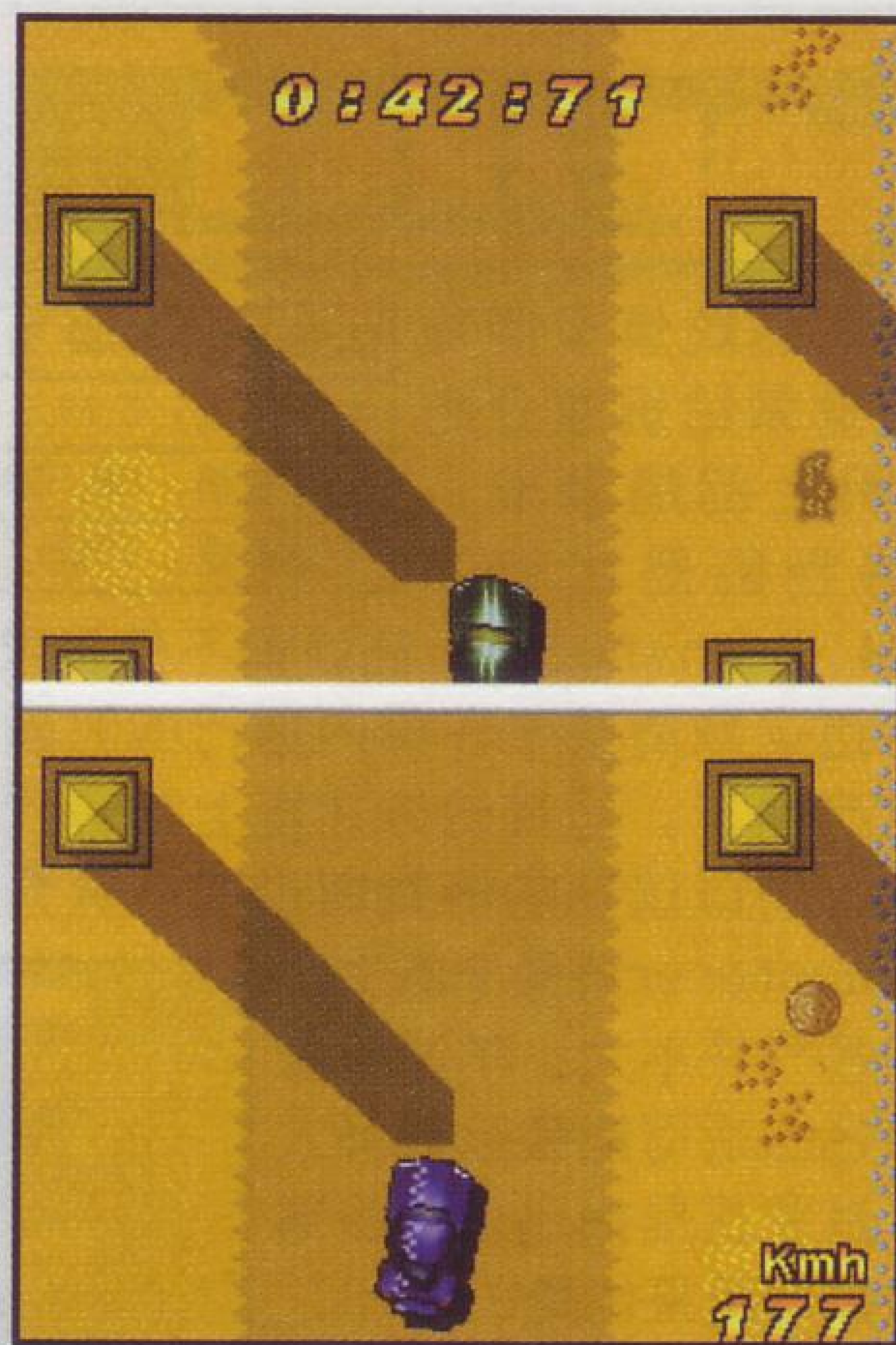
《2ds+》新版推出



NDS上的演示游戏《2ds+》于8月下旬放出V0.5版。新版加入了围绕地球旋转的卫星；更新了旋转立方体。游戏目前还仅仅是演示版，用来测试的NDS的机能。用户可以直接点击NDS的下屏来移动地球或者方块，按SELECT键可以在不同的场景之间切换。

《Speed Trap》新版公开

NDS上的赛车游戏《Speed Trap》于8月31日放出新版。新版改善了图形构建，加入了新赛车；增加名为工厂的新赛道；可以记录玩家选择的难易度；加入了新的背景音乐和声音效果；调整了难度。游戏为俯视视点，最大的特点是NDS的上屏、下屏均会同时显示游戏画面，给玩家更广阔的视野。



到今年的11月，NDS就要迎来6岁的生日了。6年的时间说长不长，说短不短。6年的时间，可以让一位初中生变为大学生，可以让一位小朋友完成小学学业。想想之前的GB，存活了整整10年，现在看来NDS也有这个潜力。任天堂即将发售3DS，但可以预见，3DS上市后，NDS仍旧有销路。期待NDS向着第10年迈进。

烧录卡NEWS新闻站

栏目主持：酷洛洛　文　月下雪影（威奥数码娱乐）

欲与3DS争高下，烧录卡厂商拟定NDS 3D电影计划

任天堂在E3上公布了以3D视觉效果为主打的次世代掌机3DS，其除了支持3D游戏以外还可以播放时下非常流行的3D电影，这让很多玩家都对其充满了兴趣。日前，国内一家知名的烧录卡厂商也对现有的NDS烧录卡3D发展状况表示寄望，希望能够在近段时间开发出NDS可看的3D电影方式。据该厂商透露，他们目前的计划是准备通过一个转档工具将现有的电影视频格式转换为可在NDS上播放的红蓝3D电影格式，即DPG影音视频，然后再通过NDS上专属的影音播放器Moonshell来进行播放，当然观看3D电影还需要标准的3D眼镜，厂商表示现在普通的红蓝眼镜成本并不高，一般的数码广场都可以买到，所以也就不准备再为使用该品牌的烧录卡用户提供3D眼镜了。从目前的状况来看，如果该计划得以实现，相信对现有NDS烧录卡玩家来说都会是一件幸事，毕竟DPG影音格式没有门槛，市面上所有的NDS烧录卡也都可以使用Moonshell软件，所以在今后很有可能NDS玩家们就能提前享受到3D电影的乐趣。目前该烧录卡厂商表示，现在的红蓝3D电影转换工具开发进度已达到30%，并且后续的开发还在有条不紊的进行中，希望该烧录卡厂商能够给所有玩家们一个惊喜。

红蓝3D电影的原理不同于N3DS的3D电影原理，但总体效果基本一致。红蓝3D电影主要是通过色差错位来达到3D电影效果的，观看者一般左眼佩戴红色镜片，右眼佩戴蓝色镜片，然后观看红蓝错位的3D电影视频，这样左眼的镜片会过滤掉画面的蓝色内容，只看到红色部分，右眼的镜片会过滤掉红色内容，只看到蓝色，这样左右眼看到的不同画面就能使电影产生立体的效果了。



▲目前市场上一个普通的3D红蓝眼镜价格只有5-10块钱。

烧录卡博物馆

烧录卡名称：GB Transferer
生产厂商：E.M.S
适用主机：GB/GBC/GBP
存储容量：16Mb/32Mb

这期的烧录卡博物馆还是继续给玩家介绍GB主机上的烧录卡，这回提到的是比较有名的GB Transferer，估计有不少玩家都知道吧，不过这款烧录卡在国内盛行的时候已经是第二代产品了，但其总体功能上和一代的差别并不大，所以这期的博物馆也就一并介绍了。GB Transferer烧录卡的生产厂商的名气并不大，不过单看英文译名的话可能会给很多人错觉，其实这是怡迅公司的缩写，虽然写起来也是E.M.S，但是和中国邮政的EMS还是有差别的。GB Transferer的外观和之前介绍的GameBoy X-Changer基本一样，不过因为GameBoy X-Changer的推出更早一些，所以基本可以肯定GB Transferer的外观是山寨GameBoy X-Changer的。在一代的时候，GB Transferer一共推出了两种规格的卡带，一个是16Mb，一个是32Mb，但在升级到二代之后就只保留32Mb一种规格了，这主要是因为二代烧录可以充当早期的GBA烧录卡来用，当时的GBA游戏大多都是32Mb，所以为了适应需求也就把16Mb的产品砍掉了。在烧卡器上，GB Transferer也是效仿了GameBoy X-Changer的设计风格，可以使用USB或是并口进行烧录，游戏的兼容性在当时来说非常不错，算是很出色的烧录设备了，可以说如果没有GameBoy X-Changer的话，GB烧录卡上的老大就是GB Transferer了，当然现在来看，或许没有前者也就不会有GB Transferer了。后来怡迅公司还生产过一款叫做Gold Finger 3 in 1（三合一金手指）的设备，其主要功能也就是修改游戏，但除了兼容GB主机之外还可以应用到PS上，这在当时也算是一款划时代的产品。



▲第二代GB Transferer，在当时已经可以兼容GBA游戏了。



▲GB Transferer的烧卡器除了使用并口之外还可以使用刚刚开始普及的USB接口。



玩转PSP

VOL.81 栏目主持：酷洛洛

最近PSP的滑杆问题越来越严重了，一进《暖洋洋的艾鲁村》就看见艾鲁自己在乱窜，有时候不得不用macrofire将滑杆屏蔽才能正常游戏，《MHP3》发售后该如何是好，还是乖乖地去游戏店把滑杆换了吧。好了，来看看本辑PSP软件学院有什么新软件吧。

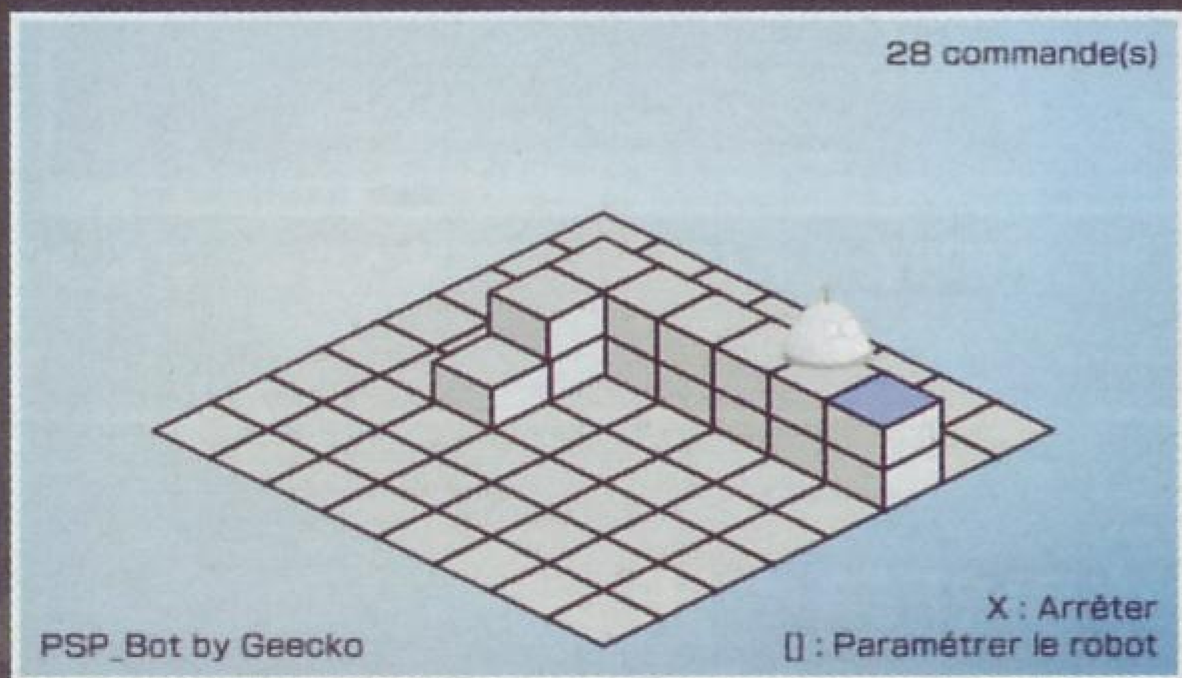


PSP软件学院

同人游戏

智力解谜游戏《PSP Bot》发布

这是一款益智类的自制游戏，游戏方式相当简单，玩家只要在游戏里给那圆头呆脑的机器人输入指令，让其到达蓝色标记的目的地即可完成任务。在指令界面中可以输入向前、转向、跳跃等动作，主指令块可以记录最多12个动作，此外还包含两种副指令块，每个副指令可以记录最多8个动作。通过主副指令的动作互相结合，让机器人能够一次性跨越各种障碍，从而到达终点。该软件参加了国外Neoflash自制软件设计比赛，作者更计划今后加入英语、德语、意大利语等语言。推荐给喜欢益智解谜游戏的玩家。

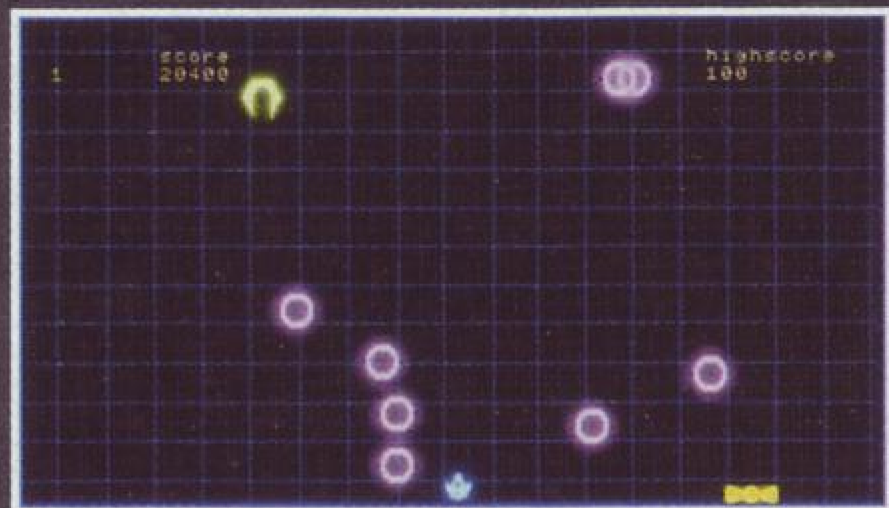


机器界面操作	
按键	效果
START	执行指令
×	停止执行指令
□	进入或退出指令界面

指令界面操作	
按键	效果
十字键	光标移动
L/R	选择指令
×	输入指令
○	当前指令
SELECT	清空指令

《像素战争》同人游戏：《像素战争 行星任务》

记得在两年前左右酷洛洛玩过一款《像素战争》的自制射击游戏，当时就彻底迷上了，2年后的现在又有自制软件作者制作《像素战争》同人游戏，不过游戏类型大不一样。《像素战争 行星任务（Polygun Asteroid Mission Wars v2）》游戏刚开始要求从三台不同性能的像素战机中选择其一执行任务，速度慢的机体命数较多，反之速度快的机体命数较少，进入任务后玩家要一边躲避从画面上方掉落的紫色光圈，一边到达左右的指定位置以获得分数，随着分数上升，光圈的下落速度也逐渐加快。游戏还设有存档功能，可以记录玩家获得的总分数，与好友比较一番。



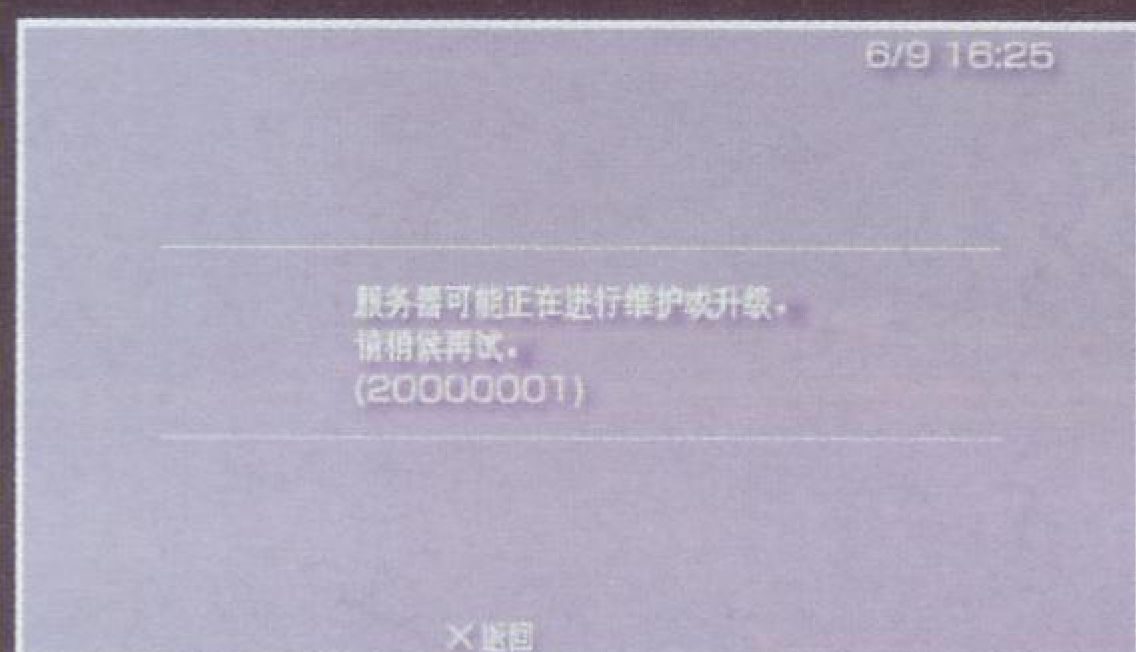
破解工具

一步到位镜像破解工具ISO Tool 1.70发布

官方在游戏镜像上做的加密手段层出不穷，而破解者亦马不停蹄地紧随发布破解补丁，如今更新ISO Tool似乎也成了酷洛洛每辑在PSP软件学院的例行公事。9月初作者takka将ISO Tool更新至于1.70版，在过去版本的基础上加入了对《皇牌空战X2 联合突击》、《第二物语 她的夏天 15分钟的记忆》等最新游戏ISO破解的支持，并通过CipherBridge.prx插件加入国内破解作者liquidzigong的PSPCipher功能。5.XXGEN系统的用户只需对镜像打入普罗米修斯模块即可完成破解，而5.XX M33系列的用户则需要先进行Eboot解密的步骤再加入模块。为方便玩家操作，本期将提供由colin汉化的ISO Tool 1.70汉化版。



自制系统轻松登陆PSN——PSN lover更新发布



▲未使用PSN lover，自制系统登陆PSN会弹出20000001提示。

随着官方系统的更新，不仅游戏的运行系统要求越来越高，就连官方功能也一样，基础版本较低的自制系统可以借助ISO tool、普罗米修斯模块等方式跳过游戏的加密检测直接运行游戏，但利用无线网络登陆PlayStation Network时应该如何解决系统版本限制的问题呢？PSN lover就是一款专为自制系统登陆PSN解决难题的插件，使用方法也非常简单，将psnlover.prx拷贝到记忆棒的seplugins文件夹内，并在其中的game.txt和vsh.txt文本文件中加入“ms0:/seplugins/psnlover.prx 1”的语句后保存关闭。这样就可以畅通无阻地登陆PSN了。不过注意PSN lover目前暂不能解决自制系统运行《皇牌空战X2 联合突击》时Infrastructure联机模式的问题。



▲使用后就可以看见个人账号的资料输入界面，完成设置就进入PSN享受各种服务了。

5.50/5.03普罗米修斯系统更新第二版

PSP自制电子书软件X-reader的作者，国人liquidzigong在推出普罗米修斯模块后，受益的无疑是所有使用自制系统的玩家，此前liquidzigong亦曾推出将普罗米修斯模块导入系统内部的普罗米修斯系统——5.50Prometheus和5.03Prometheus。但由于此前长期没有更新，导致对原版乃至破解版的镜像均出现一些兼容上的问题，如今第二版的普罗米修斯系统正式发布，更新后玩家可以在免破解的情况下直接运行《皇牌空战X2 联合突击》等最新的加密游戏。PSP-1000、PSP-2000用户需要在5.50GEN-D3系统下运行更新5.50Prometheus，注意5.50 GEN-D3用户安装后可能会有部分存档无法读取；PSP-2000 V3型、PSP-3000的玩家需要在运行破解图片之后安装5.03Prometheus（按住L运行可强制重装）。安装完成后PSP的系统信息就会显示相应的“Prome-2”系统了。



给爱猫起个中文名

《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》中文命名修改教程

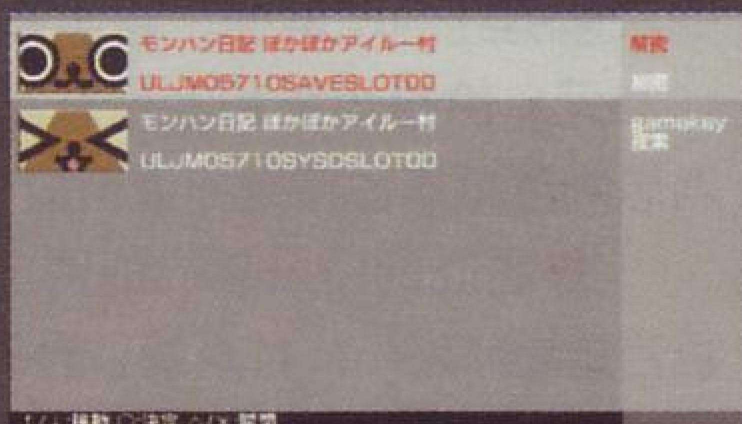


《怪物猎人 携带版 3rd》正式发售日期已经锁定12月1日，而系列的派生作《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》已经于8月26日和大家见面了，本作以可爱的艾露猫形象萌翻大片的屠龙猎人和女性玩家，日本地区首周25万的销量就是最有力的凭证。有没有想过给自己的艾鲁猫和村庄起个中文名字呢？虽然游戏并不支持日文汉字输入，但我们可以通过由国内玩家Fengkai88制作的《暖洋洋的艾鲁村》中文改名修改器CatNameE去实现艾鲁猫名称中文化。大家快跟酷洛洛的步骤进行修改吧。

1 首先我们要用到存档加密/解密工具SED，将本辑《口袋光环》DVD中“实用软件/PSP”的“存档解密加密软件SED”压缩文件解压到电脑硬盘上，再将其中的SED文件夹拷贝到PSP记忆棒“PSP/GAME”目录内，然后在PSP上运行SED Chs by bluekiller。

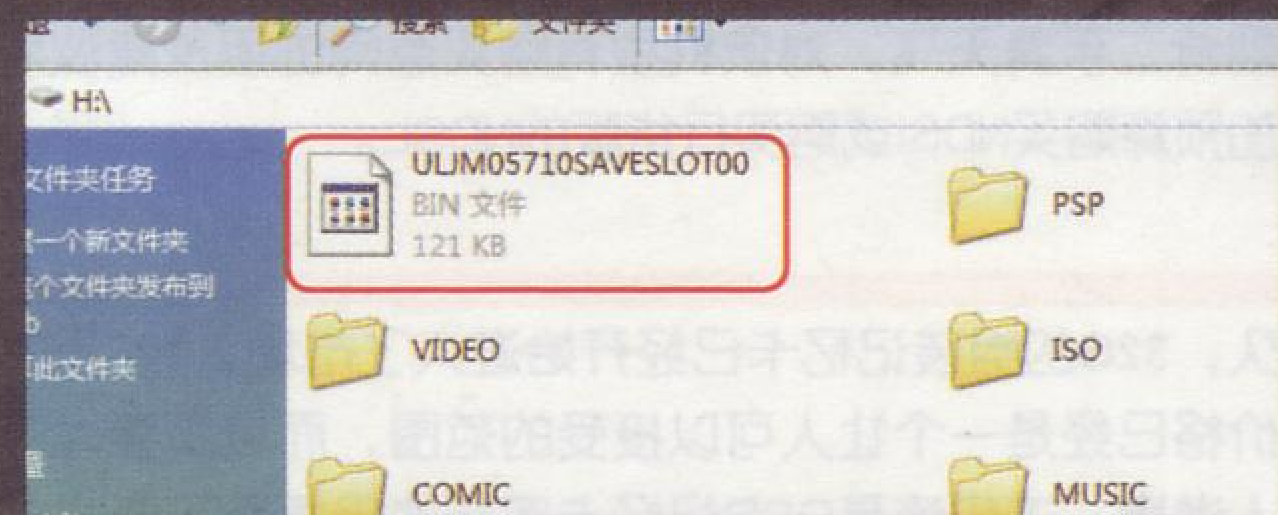


2 进入SED后程序会列出玩家在记忆棒“PSP/SAVEDATE”目录内的游戏存档，如果存档太多，找起来会非常麻烦，推荐先将原本的SAVEDATE目录重命名，然后在同一目录建立一个新的SAVEDATE文件夹，再将《暖洋洋的艾鲁村》存档拷贝到新的SAVEDATE目录内，这样就可以节省许多时间。

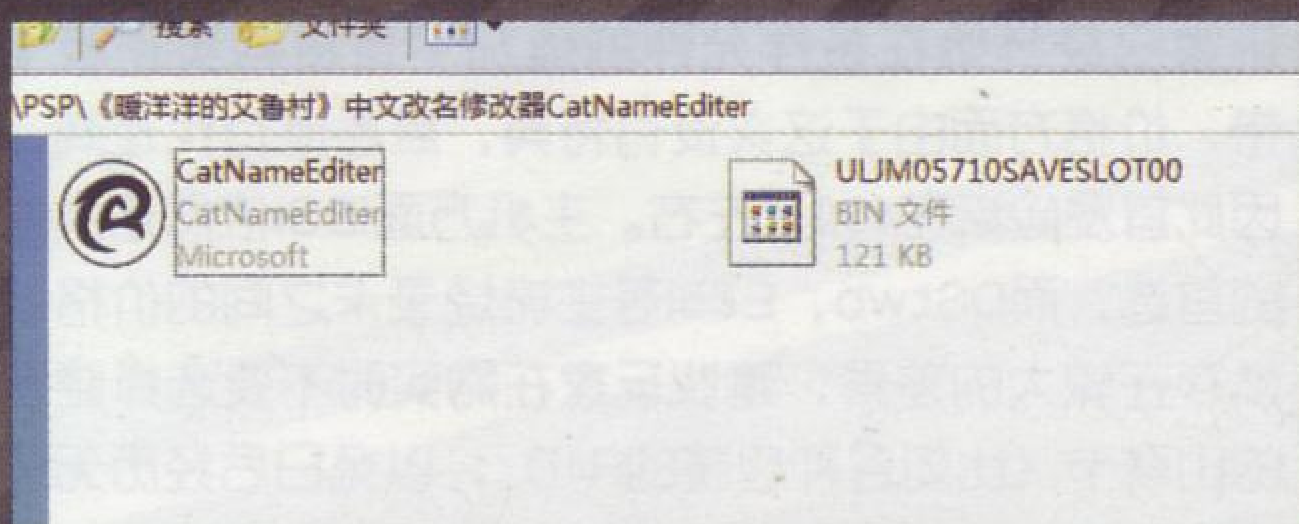


选择《暖洋洋的艾鲁村》的玩家存档按△键再选择“解密”，图中艾鲁猫睁大眼睛的LOGO表示玩家存档，眯着眼睛的为系统存档，注意区分。解密完成后退出程序。

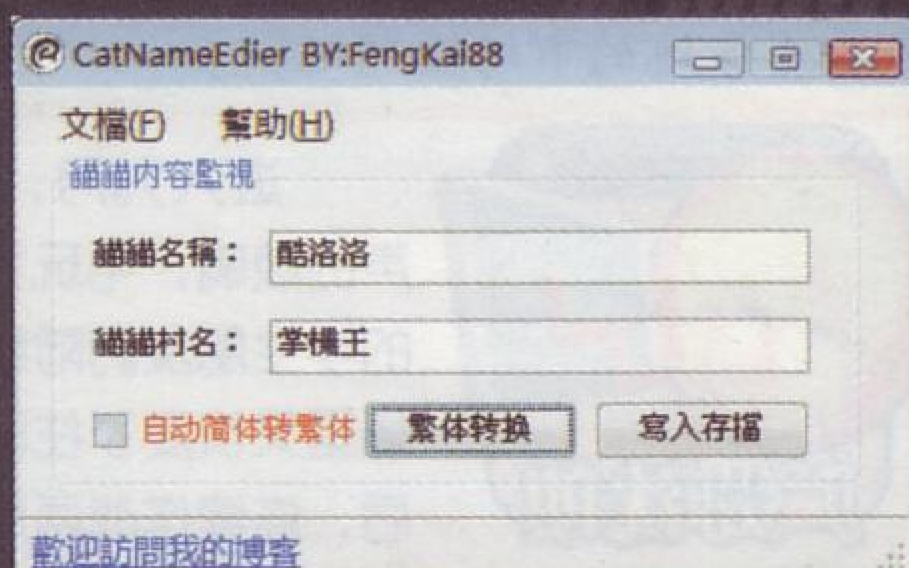
3 再看看PSP记忆棒，根目录内就会出现一个名为“ULJM05710SAVESLOT00.bin”的文件，这个就是经过SED解密的玩家存档，然后我们进行复制。



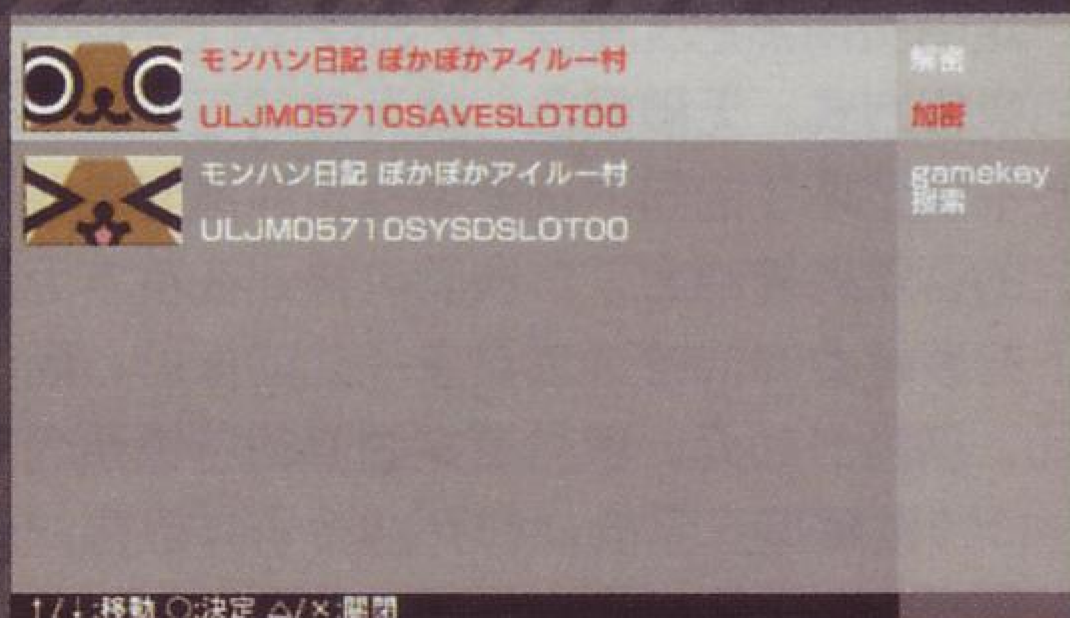
4 将本辑《口袋光环》DVD中“实用软件/PSP”的“《暖洋洋的艾鲁村》中文改名修改器CatNameEditer”压缩文件解压到电脑硬盘上，点开其中文件夹会发现名为“CatNameEditer”的应用程序，为方便操作，我们将刚才复制的bin文件拷贝到应用程序的同一目录内。



5 双击进入CatNameEditer，点击菜单栏上的“文档→打开”选择刚才放在同一目录内的bin文件，这时我们就可以看见艾鲁猫和村庄的名称，现在我们就开始修改了。这里酷洛洛举例给艾鲁猫命名为“酷洛洛”、村庄就叫“掌机王”，由于字库问题，游戏不支持简体中文显示，因此重新命名后要点击程序界面下方的“繁体转换”，这时含简体中文的“掌机王”就会变成“掌機王”。最后点击“写入存档”就完成修改工作。另外玩家可以重新读取一次修改后的bin文件，检查输入的文字在游戏中能否显示，不能显示的文字会用“？”来表示。



6 将修改后的ULJM05710SAVESLOT00.bin重新拷贝到记忆棒根目录，将之前生成的同名文件覆盖即可。之后再进入SED，选择《暖洋洋的艾鲁村》的玩家存档，按△键后选择“加密”将bin文件重新加密成游戏存档。



7 再进入游戏中，读取修改后的存档，这时艾鲁猫的名字已经变成“酷洛洛”，而村庄名字也变成了繁体中文的“掌機王”，修改就大功告成！





掌机市场扫描

栏目主持：酷洛洛

随着暑期结束，各地游戏市场也重新步入了平静，由于5.03可破解的PSP-3000几乎绝迹于市场，不少商家已经开始打正旗号卖翻新的PSP-3000，因此各地报价的起伏非常大，同学们需要多多留意。现在就来看看各地的市场概况吧。



进入九月，伴随着开学钟声的敲响，电玩卖场里主力队伍的学生朋友们陆续回到课堂，卖场里又恢复了往日的平静。暑假后，连续作战两月的小工们也迎来了一年里难得的长假。这些来自广东周边的年轻小伙们在放下了城市的工作后，回归田野享受着短暂的秋收喜悦。

小P的破解情况依然无任何实质性的进展，在破解机型销售殆尽的情况下，6.20非破解系的销售状况呈现井喷式的增加，跟往年PSP-3000没破解时候的情况一样，人们的消费观念又再一次转变，也许是无可奈何的，但也让我们看到了电子销售方式的数字版游戏在国内市场的苗头，一些连锁经营的店铺出现了缴纳一定的费用然后无限更换PSN官网上的数字Z版游戏的销售方式。无破解我们就无游戏可以玩了吗？被免费午餐宠坏了的国内玩家朋友也许是时候改变一下自己的游戏消费观念了。谈回价格，在基本无新货情况下的破解型3000继续着其象征式的报价，黑色报2150元、白色2160元。部分诚实经商的店铺倒有打出PSP-3000破解型二手价1800元的牌号并跟客户说明机器原委。虽然大环境下这种行为在别的店家中觉得特别的不上道，但笔者还是认为这些店的经营作风值得称颂。非破解型各色货量充足，基础色里的黑色报1175元、白色报1210元，银色报1210元。彩色系里较受欢迎的红色、紫色、蓝色报1300元，黄色、绿色报1235元。价格走势和上月底基本持平。未来如无特别消息刺激基本也将维持该价位一段时间。

最后说说任系掌机的情况，笔者完稿当日任天堂官方推出NDSi 1.41系统，升级该系统后市面上大部分烧录卡均直接运行失效，玩家朋友们千万要注意该情况。卖场里的神游行货版iDSi黑白两基础色报1230元，彩色系粉红、冰蓝报1280元。价格跟水货报价贴近，有购买意向的朋友多多考虑购买行货，享受优质售后服务吧。NDSi黑白两基础色报1245元和1230元，冰蓝色报1255元，蓝色、绿色报1310元和1300元，粉红色报1290元。大屏版NDSi LL由于问津的人少，商家也很少进货，在卖场很难看到其身影。NDSL韩版全色系报840元，最近在卖场里也难觅这三大杠的版了。倒是翻新二手满天飞，对该机型有购买意向的朋友建议增加预算购买NDSi或购买行货版的NDSL。



从目前各种消息渠道上关于PSP－3000的6.20版本破解若即若离的进度来看，在可预期的时间内不会有什么突破的进展，而市场上商家们已经完全放弃了可破解PSP－3000的销售，高昂的价格和购买者质疑的态度让PSP-3000最后的一小部分存货变成了镜花水月，这里也是建议大家直接购买5.03以上版本的PSP－3000，购买时注意看好电池和充电器的质地，想暂时有个游戏玩的可以考虑黑色主机搭配《胜利十一人2010》和《GT赛车 携带版》的同捆扳，价格在1450元左右。单独主机的情况下黑色、银色主机1150元，黄色、绿色、白色1200元。粉色和蓝色最为紧俏、报价1250元，颜色方面也确实没有什么好推荐的，考虑到末破解情况下价格相差不多，可以选择自己喜欢的颜色购买。之前16G组装Mark2记忆卡降价不久，32G的组装记忆卡已经开始进入了市场，320元的价格已经是一个让人可以接受的范围，而且质量也让人满意，这应该是PSP记忆卡实际使用情况下最大的容量了（很难想象如果拷满各种资源后不加整理的话那超长的下拉菜单会是何等壮观）。估计不久之后8G的记忆卡将会慢慢退出市场。

在任天堂方面，进入9月之后NDS玩家无疑会把所有的精力放在《口袋妖怪 黑·白》上面，虽然还不知道第一时间烧录卡的对应情况，但是越来越多的玩家已经开始在条件允许的情况下直接购买正版卡带，价格方面由于这次没有特典，且香港有代理商，因此首发应该在400元左右。主机方面iDSi依然是大家的首选，而DStwo，EZ5i等主流烧录卡之间的价格依然存在较大的差异，建议玩家在购买时不要选择便宜的山寨卡（比如各种包装的R4i），以免日后经历无法升级之苦。



最近这段时间掌机的生意真的是十分惨淡，不论是NDS还是PSP都已经快卖不动了，除了一些做翻新的店还能以低价忽悠到一些不了解行情的玩家。大家购买的时候千万要小心。

全新的PSP 5.03版本的批发价一直保持不变，还是2020左右，一般配个套装价格在2300，虽然利润已经压得很低了，这超过X360等家用机的价格还是令绝大多数玩家望而却步；5.50以上系统又迟迟得不到破解，而且不但没降价居然还略涨了一些……目前来说，还是推荐玩家们选择5.50以上系统的PSP-3000，毕竟现在正版UMD不算太贵，100来块全新碟，几十块打口碟的价格还是能接受的，运动类、休闲类的游戏都比较耐玩，推荐先入一两张正版游戏然后继续等破解吧。

NDS家族的价格一直都很稳定，已经好几个月不变了，再加上即将发售的3DS冲击，使得NDSi和NDSL已经很少有人问津了，不过这里给大家带来个好消息，由于任天堂已经降低NDSi的发售价格了，相信很快国内价格也会降下来的，对NDS游戏有兴趣的玩家可以赶下末班车哦.

记忆棒的价格有了大幅度调整，16G记忆棒的批发价已经降到了160左右，跌了接近50块，喜欢大容量记忆棒的玩家们可以出手了。这段时间比较缺货的配件是PSP的原装电源，再次提醒大家一定要保养好自己的充电器，现在想买原装电源没以前那么容易咯。

毕竟是末期了，因为最近出现了一些很划算的配件，比如PSP的GPS模块，以前三四百，现在只要180左右就能买到了，还有PSP的原装样品电池，上面写有sample字样，质量与原装普通电池无异，价格却要便宜20多。有兴趣的玩家可以趁便宜赶紧入手。烧录卡方面还是推荐AK2i和DSone，其余的都有太多的山寨货了，特别是TTi和R4i，鉴别能力不强的玩家还是小心点比较好。

总的来说，最近不太适合入手掌机，有这方面打算的建议好好考虑一下，不要盲目跟风，尽量选择最适合自己的。



9月了，秋天的气息越来越浓厚，电玩市场也是相对冷清的。先说个题外话，近日来最热门的消息的莫过于PS3主机破解了，PS3被破解主要是通过一个USB破解盘去实现，可以把游戏内容拷贝到硬盘上，而这个USB破解盘报价要1000元左右，不少网站上已经有几百元左右的山寨USB破解盘出现，不过大家要想清楚，一旦被破解了，万一和X360一样上网会BAN，那就是大煞风景了，PS3就失去了网战的意义了。目前的PS3主机价格并没有因破解消息而大幅涨价，160G报价2650，320G报价2750元，想要购买的便宜可以持续观望。

掌机方面，市场上主要销售的还是6.20未破解的PSP-3000主机，主机各色价格稳定，黑色报1120元，白色和银色是1180元，其他彩色价格在1200～1250元之间。我们一直在说破解只是时间问题，大家只需耐心等待了，玩家也可以尝试在PSN购买游戏，大约100元可以选择5款游戏，合购几款自己喜欢的游戏，也是个不错的选择。记忆棒方面，相比上期，组装16G记忆棒价格降了近20元，16GMARK2报165元，16G红卡报价185元，主流8G记忆棒价格稳定，8GMARK2报150元，红卡报价170元。

NDS方面，神游行货iDSi，价格稳定，报价1200左右。相比于NDSi，iDSi提供一年全国联保服务，价格相差无几的情况下建议购买行货的iDSi。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP-3000（可破解）	PSP-3000（不可破解）	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	MSD（16G）	MSD（8G）
广州	君慧娱乐	1490	2150	1175	840	1230	1245	1450	275	140
北京	绿洲电玩	1580	2000	1160	760	1150	1250	1400	210	135
上海	新亚电玩	1650	2100	1250	900	1220	1280	1450	200	150
陕西西安	快乐多电玩	1580	1650	1130	980	1150	1200	1450	185	150
浙江杭州	江城博晶电玩	1580	2000	1100	750	1100	1200	1400	220	120
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1500	1600	1100	800	1100	1190	1360	160	100
安徽合肥	大拇指电玩	1580	1750	1130	750	1280	1380	1480	220	120
四川成都	海豚电玩	1450	1950	1100	830	1180	1130	1330	150	90
福建厦门	快乐多电玩	1550	1900	1200	800	1260	1150	1550	260	160
江苏苏州	哇靠电玩	1480	2050	1180	820	1180	1240	1380	180	120

硬件短消息



某日看到商场中索尼55寸HX800 3D液晶电视在搞活动，只要19000元。回想7月份的时候，这台电视的售价还要23000元以上，怎么降价如此之快呢？仔细询问下，才知道19000元只能买裸机，不带3D接收器、3D眼镜等周边。而这些配件都是必须的，3D眼镜一副就要1000元。没有3D眼镜的话，买3D电视做什么？而之前的23000元是套装机的价格，不仅带有2副3D眼镜，还附赠3D蓝光播放器。价格貌似不是降了而是涨了？这配件的花样真是多。下面看看近来有啥好玩的周边出炉吧。

文 就爱360
栏目主持:酷洛洛

NDSi LL 20合一套装

品名：20 in 1 Starter Kit
种类：套装
出品：DreamGear
对应机种：NDSi LL
官方价格：29.99美元

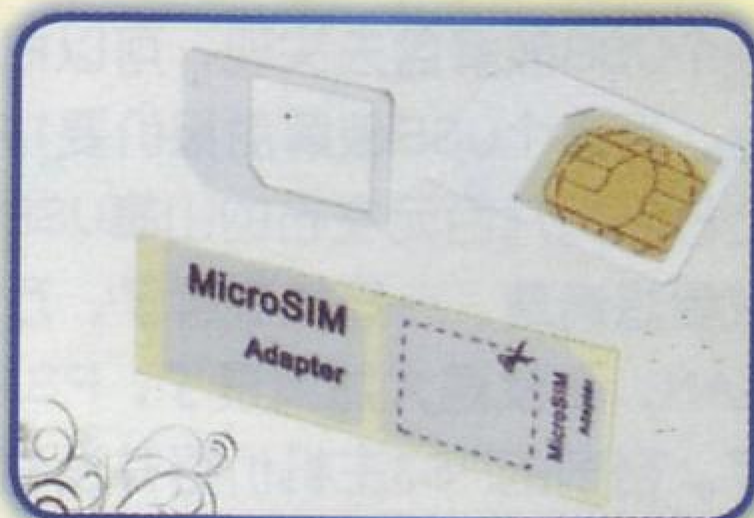


玩家购买套装配件讲求的是实惠。但有配件厂商却仅仅在数量上大搞文章，比如套装中包含N支触控笔、N条腕带等等，看起来配件数量挺多，但实际上并不实用。这款NDSi LL专用的套装，数量不少，但厂商也没有忘记质量。套装中包含了贴膜、腕带、触控笔等常用配件，还包含了车载充电器、充电底座、SD读卡器等，都是很实用的东东，务求让玩家一套在手别无他求。

快速MicroSim剪卡贴

品名：MicroSim Cut
种类：剪卡贴
出品：——
对应机种：iPad 3G/iPhone 4
官方价格：1.2元

iPad 3G上市的时候，曾掀起一股剪卡狂潮。iPad 3G使用的手机卡与国内通用的手机卡不同，为MicroSim卡，体型要小很多。如果想正常在iPad 3G上使用，必须把普通的手机卡裁剪才可以。如今，随着iPhone 4的上市，对MicroSim卡的需求大了，配件厂商也推出了专用的剪卡贴。这款剪卡贴采用了贴纸的形式，将贴纸粘贴到普通的手机卡上，再按照虚线裁剪，小心一点，一张完美的MicroSim卡就出来了，可以放入iPad 3G或iPhone 4中使用。如果用户哪天又后悔了，没关系，还有后悔药可吃。产品中提供了适配器，将MicroSim放进去，就还原成了普通的手机卡。



梦幻小仙子卡带套装

品名：Fairies Game Case and Stylus
种类：套装
出品：PDP
对应机种：NDS
官方价格：9.99美元

迪斯尼梦幻小仙子中的几个MM都很可爱，深得小朋友的喜欢。而厂商PDP也将其配件化，推出了以小仙子为主角的NDS用套装产品。套装的主打是卡带收纳盒，盒子做工不错，并有小仙子的LOGO。打开盒子后，下方可以放入3枚游戏卡带，上方则是一面小镜子，可以给MM们当梳妆盒使用。套装中还包括了两支触控笔，笔头上带有精致的腕带。



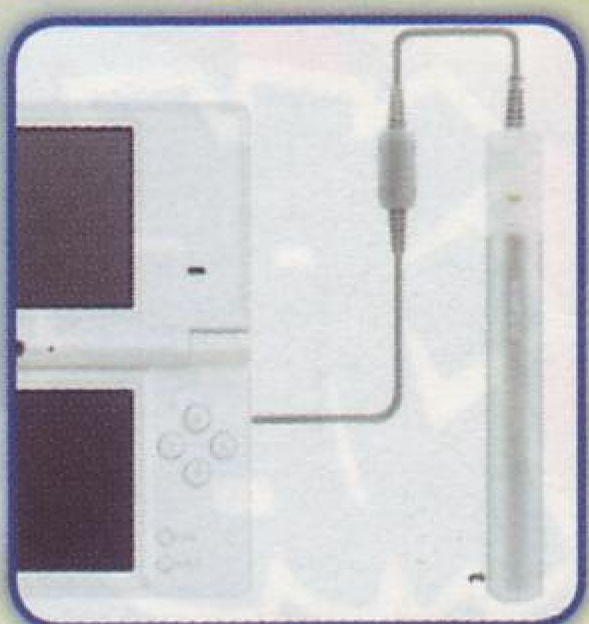




NDS便携充电器

品名：Eneloop Stick Booster
种类：充电器
出品：三洋
对应机种：NDS
官方价格：3500日元

作为日本电器大厂，用户对三洋的产品一直赞誉有加。而三洋最近也再次进入掌机配件领域，发挥自己电子方面的优势，推出了NDS专用的便携充电器。产品采用圆筒式设计，方便用户携带。产品使用5号电池为NDS提供电力。当然，3500日元的售价中不仅包括了充电器，还包括了Eneloop系列的5号充电电池，这样用户就能重复利用了。当你在野外游玩，NDS没电的时候，这东东就能发挥功效了。



NDS《玩具总动员》便携包



品名：Disney System Case Toy Story
种类：保护包
出品：PDP
对应机种：NDSL/NDSi
官方价格：9.99美元

迪尼斯的卡通角色多多，也给了众多配件厂商可乘之机。这款NDS便携包包如果不是和《玩具总动员》搭上边，肯定会毫不起眼。包包的外面印有《玩具总动员》相关的卡通角色，连拉链的设计也和电影有关。包包的内部布局合理，专门设计了扣带，让NDS稳稳地呆在包包中。包包上方的空间也没有浪费，可以放入3枚游戏卡带。

《噬神者 爆裂》同捆版特典







品名：God Eater Burst
种类：套装
出品：NGBI
对应机种：PSP
官方价格：--

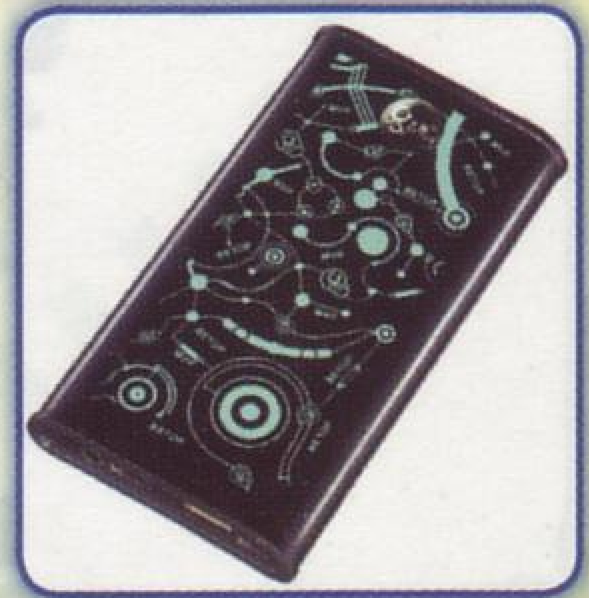
喜欢动作游戏的朋友，肯定特别期待NGBI即将于10月底发售的《噬神者》的续作。如今有消息称，除了精美的游戏大餐外，NGBI同时还为粉丝们准备了游戏的套装配件。特典包含了PSP用保护壳、UMD光盘盒以及贴纸。配件上印有游戏的LOGO或者角色，很有收藏价值哦。

北通MVP动力堡垒

品名：MVP动力堡垒
种类：多用外挂电池
出品:北通
对应机种：PSP系列/NDSL/NDSi
官方价格：--

报道这么多国外的掌机周边，偶尔也要介绍一下国内的优秀产品。北通这家周边厂商相信大家都十分熟悉了，这次他们推出了名为MVP动力堡垒的外挂电池，兼容全型号PSP、NDSi、NDSL和苹果iPhone、iPod系列的数码产品。产品采用2600毫安的聚合物锂电，相当于两块PSP-3000原电的电量，充满电后可以维持PSP连续运行10-12小时。内置的智能开关可以避免MVP动力堡垒在不用时出现电量流失。产品包括光电绿和动力蓝两种颜色，外观设计十分动感时尚。此外产品还包含保修卡，可以让玩家得到国外周边无法享受的售后服务。





游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

回首29年来141个马里奥，你能认出多少个？

酷洛洛 提供



▲你认得出他们是分别在哪款作品的马里奥么？

别看马里奥长着满脸胡子的大叔脸，其实今年才29岁而已。在这近30年间，这名游戏界的超级巨星走访多个主机平台，而形象也经历了各种的变化，水管工、医生、探险家、婴儿、厨师、艺术家多种多样。以下是国外网站发布名为“马里奥进化”的组图，集合马里奥从1981年《大金刚》到预定2011年发售的《马里奥大运动会》共141个形象。不知道同学们是否认得出他们各自出现在哪个平台上呢？



▲马里奥形象年代表，从1981至于2001年间所有玛丽奥形象都有详尽的记录，从年份、作品名乃至机种全部网罗其中。

Wonder Festival盛会



胧月 提供



▶来自《GGXX》的INO，气质和服装均很到位。岔句题外话：这两年吉他流行得厉害啊。



■《EVA》的明日香，资质非常不错。



◀这位MM除了微胖外还是挺可爱的。话说她COS的是谁？（最近阿鲁和白菜纷纷反映，胧月认识的ACG角色越来越少，不配主持该栏目。）

COSPLAY欣赏

“万花筒”栏目曾经多次报道过日本的ACG界在夏季的两件固定活动：泼水节和Comic Market。今夏是Comic Market第78次举办，在上一辑的“宅回首”栏目中已经大致介绍了一下，这次我就不再多话，给大家介绍另一个ACG盛会——Wonder Festival。该展会相比Comic Market，宅气略轻，能够看到的题材也更为广泛。下面就请大家抱着宽容的心态……哈哈，来欣赏。



◀相当专业的红莲之眼，到底《天元突破》何时才能加入《机战》呢？尽管攻击力的设置是个问题。

▶既然大家这么期待MM，那我就再贴一张《星战》吧。





▶同样非常专业。我知道已经有人等妹子图等得不耐烦了。



◀来自『魔炮』的菲特。说到菲特，就不得不提一下水树奈奈结婚的事情……什么，你还不知道？那你知道能登麻美子跟柿原彻也结婚吗？（白菜：你是不是想被这三个人的男女粉丝揍死？）



▲穿运动服的魔女，嘴角的痣很到位。



▲Konami的COSER，这……难道是高岭爱花？



▲Vocaloid的第一公主，服装与默认设定相比有所出入，纸袋倒是很诱人。



小猫咪，大魅力，猫村相关活动火热举办

由Capcom发售的PSP游戏《怪物猎人日记　暖洋洋的艾鲁村》于东京的主题公园“南梦宫南佳城（ナムコ·ナンジャタウン）”举办的主题活动将延长到10月11日。




▲这是用巧克力作成的艾鲁村，南佳城的入口处就能看到该展示品，该作品由专业人士制作，每只猫猫的表情都惟妙惟肖。

《怪物猎人日记　暖洋洋的艾鲁村》主题活动在南梦宫南佳城的“东京点心共和国”举办，游戏中出现的训练所一角和集会所都会原汁原味呈现出来。这里除了会贩卖游戏相关的周边产品，南佳城内诸如池袋饺子运动场、冰激凌城市等名店也会有相关商品出售。




▲重现了艾鲁村的场景，等身大小的艾鲁猫和西瓜小猪非常可爱，甚至连烤肉架都有。




▼截止10月11日，只要完成了“来自太鼓之达人的挑战”这个任务的玩家就可以获得这件特殊的服装。




▲现场还有各种各样的活动，只要达成了目标就可以获得各种礼物作为奖励。



另外，在东京点心共和国的广场，还会发放《怪物猎人日记　暖洋洋的艾鲁村》的先行下载任务，该任务的发送时间为9月11日～10月11日，完成这个任务后可以获得“太鼓之达人的服装”。9月11日和9月12日，已完成该任务的玩家可以在店里拿到“太鼓之达人的团扇”，每天只有前100名玩家才能拿到这个礼物。

游戏美图秀

栏目主持 阿鲁

由于种种原因，在之前的前线里没有提到《BLEACH》新作的消息还真是抱歉，于是决定在这里奉上相关美图，要知道本人可是很喜欢该系列的。最喜欢动漫改编游戏了，总有一天我珍藏的动漫美图都能派上用场的，哈哈哈！





BLEACH rangiku & yachiru

白菜： 注视着草莓（一护）卍解的白哉看起来就像检查学生作业的老师。

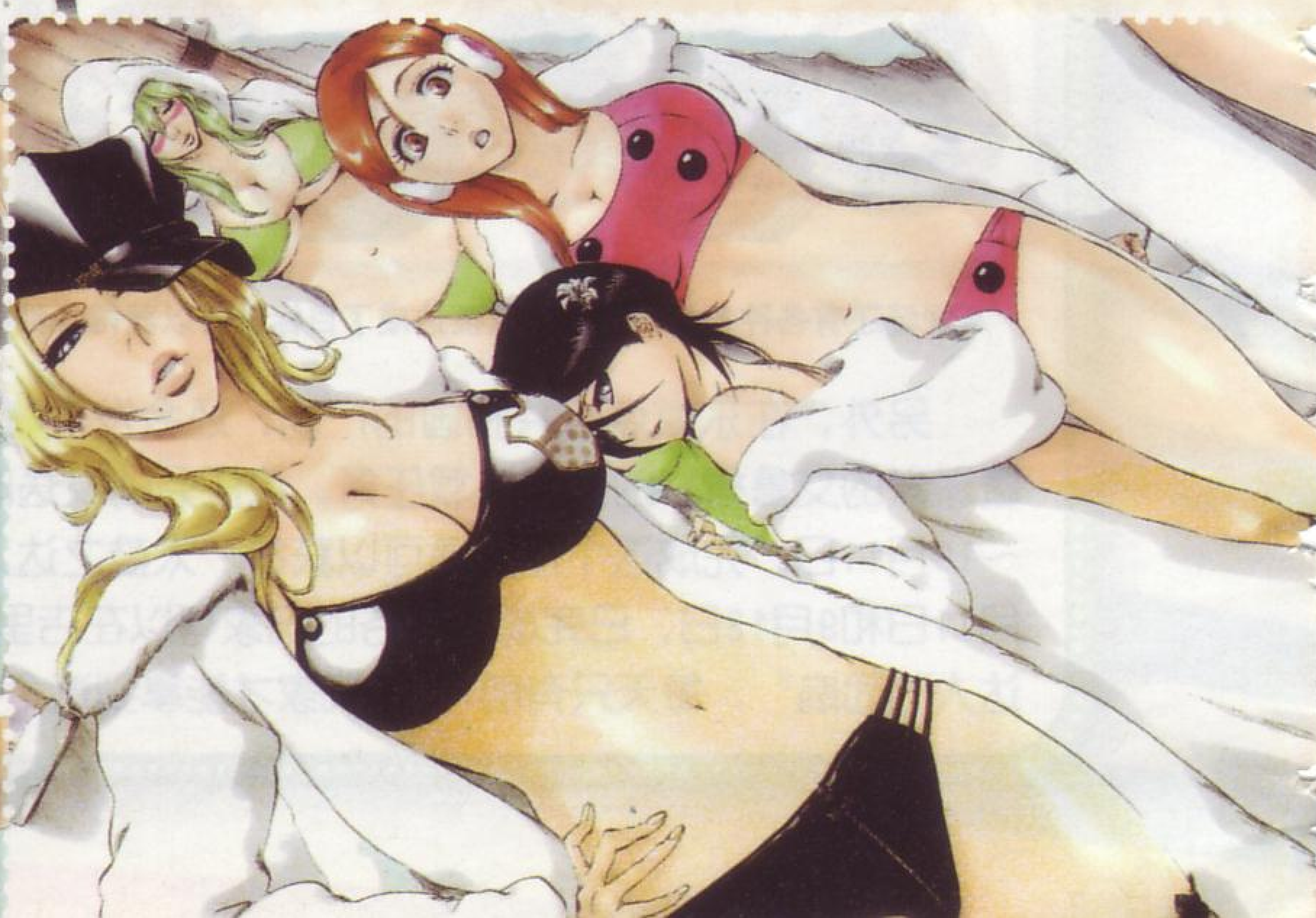
乌冬： 这一战本来就是检查一护卍解的实力啊。

酷洛洛： 白菜表示没有压力。

阿鲁： 白菜你是希望有个犀利眼神的老师来注视你是吧……







乌冬：貌似看到了某狮子玩偶被人当成棒球打。

阿鲁：风和日丽，阳光普照，真是个好天气啊……

白菜：魂这可是乐在其中啊。

胧月：你又懂了……









白菜：《BLEACH》是少有的“时尚”漫画，看他们的穿着就知道了。

阿鲁：我特地选了这么多妹子　结果你们偏偏吐槽男人……情何以堪啊。

酷洛洛：别把我们算进去 ，某人好了。

白菜：又算我头上？ 胧月：你就认了吧。







如果爱，请深爱



栏目主持：阿鲁

不知不觉，这个栏目都已经办了5辑了，虽说有几篇文章写得过于煽情，但总体来说读者的评价还是不错的。虽然评价还不错，但是为了文章的选材内容，我和众编辑以及JIDE酱都讨论了不少，但关键还是得看读者大人们的需求，因此对本栏目有什么意见或者想法都请踊跃提出来吧（可以将意见或建议写在本辑的回函表里）。只要是大家想看到的内容，我和JIDE都会尽量满足你们的，当然不和谐的同人YY文你们就别指望了，工口什么的最讨厌了！

文 JIDE

真实（上）

引子：有些事情不会按照计划发生，它们往往会来得非常意外，并且会向最糟糕的方向发展。

“你能再说得详细些吗？”我不敢相信自己的耳朵。

“嘘！不要那么大声啊！”相川示意让我冷静下来——他是和我同班的同学，相川宣，目前传出和低年级的一位图书委员成为“一对”的传闻。“绝对没错，我亲眼看见他把礼物交给高岭了。”

“就是那个和高岭一个班级的黑上？”

“千真万确。”相川一脸肯定地回答，他不时还添油加醋，“不是有传闻说，那家伙最近和高岭走得很近吗……这也难怪啊，黑上家境挺不错，出手也大方……”

我早已没有心情去听这个有情报收集癖好的相川的描述了，我脑海中已经在回想昨天发生的一切。

昨天是开学的第二周，学校里正在准备一些所谓的学习资料，由于老师工作时间紧张的缘故，就让学生中成绩较好的高岭去帮忙。

“抱歉呢，今天不能一起回家了，明明之前约好的……”高岭中午特地来到我的教室将这事情告诉了我。

“呃……”我有些失望：因为昨天学校是提早放学的，我和她早就已经约好这天一起到附近的街区去逛逛。爱花和我不一样，是生活在一个家规很严的富贵家庭，其父母都希望女儿有一个美好的前程，所以除了上学和学校的社团活动，爱花基本只能待在家中，无法出门。“提早放学”这就成了我们千载难逢的小约会的机会。

看出我烦恼的爱花安慰着我说：“没关系的，还有下次机会的，一定……”

虽然她的语气显得不自信，但为了让她安心地去帮忙，我也强挤出一丝微笑，轻轻叹了口气：“好吧。”

看着女孩走出教室，那个标志性的马尾随着她的步伐而有规律地左右摆动，我顿时心生一计：“何不留下来等她？”

瞬间，我整个人重新振作了起来，我为这个想法兴奋不已，整节课我都在计划着如何隐藏自己，并在爱花走出学校时，从身后给她一个意外的“惊喜”。我盘算着，要准备些小零食，呵呵，谁叫爱花是个爱吃鬼呢？当然，还要准备些饮料……然后是藏匿之所，我要找个能看见教学办公室，并且不让其他人发现的地方，最终，我决定把自己“藏”在楼梯间——我们学校的楼梯间是有玻璃窗的，平常都是借此来取光。而且，经过我平日的观察，最高楼层一般都是人迹罕至，很少有师生经过。我可以从那里由上而下，透过玻璃俯视办公室

的窗户——只要办公室的灯一关，就代表所有事情都办完了，我也就可以行动了。

说做就做，一下课，我就以最快的速度冲出了学校，即使有同学在身后叫我，都当作没听见，一路跑进附近的便利店买好了之前所计划好的东西，并塞到了空空的书包里（那些书早就被我放在教室的抽屉里去了）。

天色渐渐暗了下来，教师办公室的灯亮了，我很庆幸一切都像自己的计划那样进行着，我很得意，甚至都笑出声来了。我一边注意着灯光，一边排练着该如何去向她打招呼。

数字式手表显示时间已经到了8点35分，学校已经静得像一所废墟般可怕——这和白天生机勃勃的场景形成了鲜明的对比。而我，就像一名等待猎物的猎手，躲在黑暗中，窥视着那惟一亮着灯的办公室。

灯"忽"地一下灭了——这正是我行动的信号。我悄悄地摸索着下楼，动作很慢很轻，为了不让自己发出脚步声，每次都是脚跟着地，然后再缓缓将重心移过去。同时，我也注意着从下面的楼层传来的脚步声，很明显，一阵孤独的脚步声由远而近，从轻渐渐变响，再渐渐变轻。我感觉自己马上就要成功了，强忍着心中的兴奋悄悄地跟着走下楼去。到了一楼的鞋箱附近，我怯怯地伸出头，确认自己的"目标"。

结果让我惊讶的是，我等待了那么久的人并不是爱花，而是另外一个看上去很成熟的大姐姐，虽然四周很暗，但她齐肩的头发和爱花的马尾相差太远。

错鄂不解的我呆楞在那里，我将全部的事情回顾了一遍，难道是在途中爱花就和这个女孩互换了？充满疑惑的我拿出手机，发了条短消息给爱花："你在做什么呢？"

很快，我收到了回复："在家，看电视呢。"

果然她是先回去了。我稍稍安心却又感觉非常失落地向家的方向走去。

到刚刚为止，我都是这么想的，但经过相川那么一说，便产生了许许多多的疑问，难道爱花真跑去找黑上了？如果是一般情况的话，没必要特地把我们之间的约会给取消吧？如果这件事情不想让我知道的话，那么他们两个的关系是？还有，那个礼物又是什么？

我都不敢继续往下想。就在我魂不守舍的时候，突然收到了来自爱花的一条短消息：

"那个，昨天的事……"

我更加不知所措了，难道她想告诉我昨天发生的事情的原委？我试探着回复了：

"嗯？怎么了？"

"我很遗憾……"

这句话让我更加费解了。为什么要这么说？难道相川之前说的流言都是真的？爱花真的与黑上……我迷茫了，许多想法交互着穿梭在我的脑中，这让我感到相当混乱、我在手机上输入了许多"没关系"、"没什么啊"、"说说看"、"没事"等无聊的回复，但最后都被我一一删除了。

一整节课我都在想该如何回复，但等到下课的钟声响起都没有结果。陷入混乱的我开始焦急起来，昏昏沉沉地走出教室，想找爱花聊聊。就在我走到她所在的教室门口时，听见了几位女学生之间的对话：

"高岭今天好像有什么心事啊……整天忧心忡忡的。"

"你还不知道吗？黑上同学对她……"

"啊？原来那是真的？"

她们擦着我的肩走了过去，平常我是不会去留意这些蜚言的，但现在却不一样了，那些话语仿佛一直在我周围回荡，动摇着我脆弱的信心。我开始害怕，害怕自己被那个黑上所代替，虽然已经竭力抑制，但头脑中依旧浮现出爱花与黑上在一起的场景。

"啊！"

爱花突然出现在了我的面前，恐怕我的出现也让她吃了一惊，心神不安的我惊慌地看着她，但终究还是没有勇气面对这突来的变故。

我，逃跑了。

人一旦选择逃避就失去了面对现实的勇气，但最大的勇气却往往来源于弱小的心灵。



游戏文化频道

Game Culture Channel

栏目主持：苍穹

上辑介绍完了来自于《最终幻想》中的四大召唤兽，回顾了西方的奇幻文学和神话传说，这次换换口味，来感受下东瀛文化气息。其实大多数玩家对日式游戏早已耳濡目染，对日本文化的了解程度可能还胜过我国的传统文化。这一方面离不开日本游戏动漫的宣传和影响，另一方面也因为我国的民俗文化和宗教体系相当庞大，很难归纳出一套系统规范的文化体系，所以中国传统文化理解起来也存在着一些障碍。多接触一些外来文化是没有错的，只是不要忘记我们的历史传统就可以了。

文 koflover

★东洋纸牌——花札

提起花札可能很多玩家都不会陌生，作为日本文化的象征之一，它在游戏中也经常出现。比如曾给很多街机玩家留下深刻回忆的格斗游戏《真侍魂》，其中的人气角色牙神幻十郎就拥有许多和花札有关的必杀技；SEGA的著名系列作品《樱大战》，其中的花札小游戏也为人所津津乐道；前一阵子PSP平台的RPG大作《东京鬼袚师》，更是以花札作为游戏的主要系统，使玩家在游戏的过程中，也能感受到花札的神奇魅力。花札还是任天堂公司的发家生意，熟悉任天堂历史的朋友都知道，任天堂是由花札起家，又是依靠花札度过了重重危机，尽管任天堂已经成为电子游戏的业界巨头，却依然保留了制作经营花札的传统。

花札的由来

花札（はなふだ）与中国的麻将、欧洲的扑克牌一样，是一种桌面卡牌游戏，又叫做花牌（はなかるた）。花札起源于安土桃山时代（1568～1600年），当时正是织田信长（安土）和丰臣秀吉（桃山）称霸日本，西方文化大量传入，葡萄牙传教士不仅传播天主教，还把西方一系列风俗文化和思想理念传入了日本，其中也包括了西方人所喜闻乐见的扑克牌。不过扑克牌当时只有48张，因此花札的数量也是48张，而且“花牌”这个称呼中的“かるた”，正是来自于葡萄牙语carta（意为卡牌）。

西方的扑克牌原型传入日本后，经过不断地演变转化，在江户时代逐渐成型。牌面



的图案是典型的浮世绘风格，颜色鲜艳、制作精美，包含了日本的各种风土人情，可谓日本文化的缩影。随着时代的发展，花札的牌面图案也在与时俱进，许多现代化元素也融入了花札的设计中，比如说任天堂生产的花札产品，就有不少是以自家游戏人物形象作为牌面图案，对于玩家尤其是任饭来说，不失为珍贵的收藏品。而由画师专门绘制的各式主题花札，也不在少数。

花札的含义

花札有许多不同的版本，其中“八八花”（はちはちはな）是目前全日本通用的牌种，牌面图案和牌种构成都为大部分人所认同，以下介绍中均以标准的八八花为准。花札的48张牌中，每4张为一组，对应一个月份，12个月份也就是12组牌，分别用四季的植物来命名。另外，花札又有点数之分，分别有光（20点）、タネ（种，10点）、短册（纸条，5点）和カス（屑，1点）这4种。不过并不是每组牌中4种点数都齐全，大部分月份中的カス牌都有两张，而光、种和短册这三种里只有其中两张，而且在这三种牌中，又有不同的花样之分。具体关系请参看下表。



花札并不像麻将牌和扑克牌那样各类牌面都是规则对等的，而是根据实际的寓意，各个月份、点数的牌种的组成都各有不同。所以花札的数量虽少，但变化却相当丰富，这也算是它的重要特色吧。花札表看似杂乱无章，其实也是有规则可循的。

月份	花名	光（20点牌）	タネ（10点牌）	短册（5点牌）	カス（1点牌）
1月	松	松に鹤（松上鹤）	无	松にあかよろし（松上赤短）	松のカス（松之屑）2张
2月	梅	无	梅に莺（梅上莺）	梅にあかよろし（梅上赤短）	梅のカス（梅之屑）2张
3月	樱	樱に幕（樱间幕帘）	无	樱にみよしの（樱上赤短）	樱のカス（樱之屑）2张
4月	藤	无	藤に不如归（藤上杜鹃）	藤に短册（藤上短册）	藤のカス（藤之屑）2张
5月	菖蒲	无	菖蒲に八桥（菖蒲间八桥）	菖蒲に短册（菖蒲上短册）	菖蒲のカス（菖蒲之屑）2张
6月	牡丹	无	牡丹に蝶（牡丹上蝶）	牡丹に青短（牡丹上青短）	牡丹のカス（牡丹之屑）2张
7月	荻	无	荻に猪（荻间猪）	荻に短册（荻上短册）	荻のカス（荻之屑）2张
8月	芒	芒に月（芒上月）	芒に雁（芒上雁）	无	芒のカス（芒之屑）2张
9月	菊	无	菊に杯（菊上杯）	菊に青短（菊上青短）	菊のカス（菊之屑）2张
10月	红叶	无	红叶に鹿（红叶间鹿）	红叶に青短（红叶上青短）	红叶のカス（红叶之屑）2张
11月	柳	柳に小野道风（柳间小野道风）	柳に燕（柳上燕）	柳に短册（柳上短册）	柳のカス（柳之屑）
12月	梧桐	桐に凤凰（桐上凤凰）	无	无	桐のカス（桐之屑）3张

花名月份

首先来讲一下各个月份的花名由来，每个花名都和对应月份的时节植物相照应。12月、1月和2月是严寒的冬季，对应的植物就是梧桐、松和梅花；3月、4月和5月是万物复苏的春季，盛开的花朵就是樱花、紫藤和菖蒲（泛指兰花）；6月、7月和8月正是茫茫仲夏，植物的象征是牡丹、荻（灌木）和芒（芒草）；9月、10月和11月是百花开始凋零的秋季，菊、红叶（枫叶）和柳也正是秋季的写照，其中柳并非是指抽芽的春柳，而是秋雨中残柳。

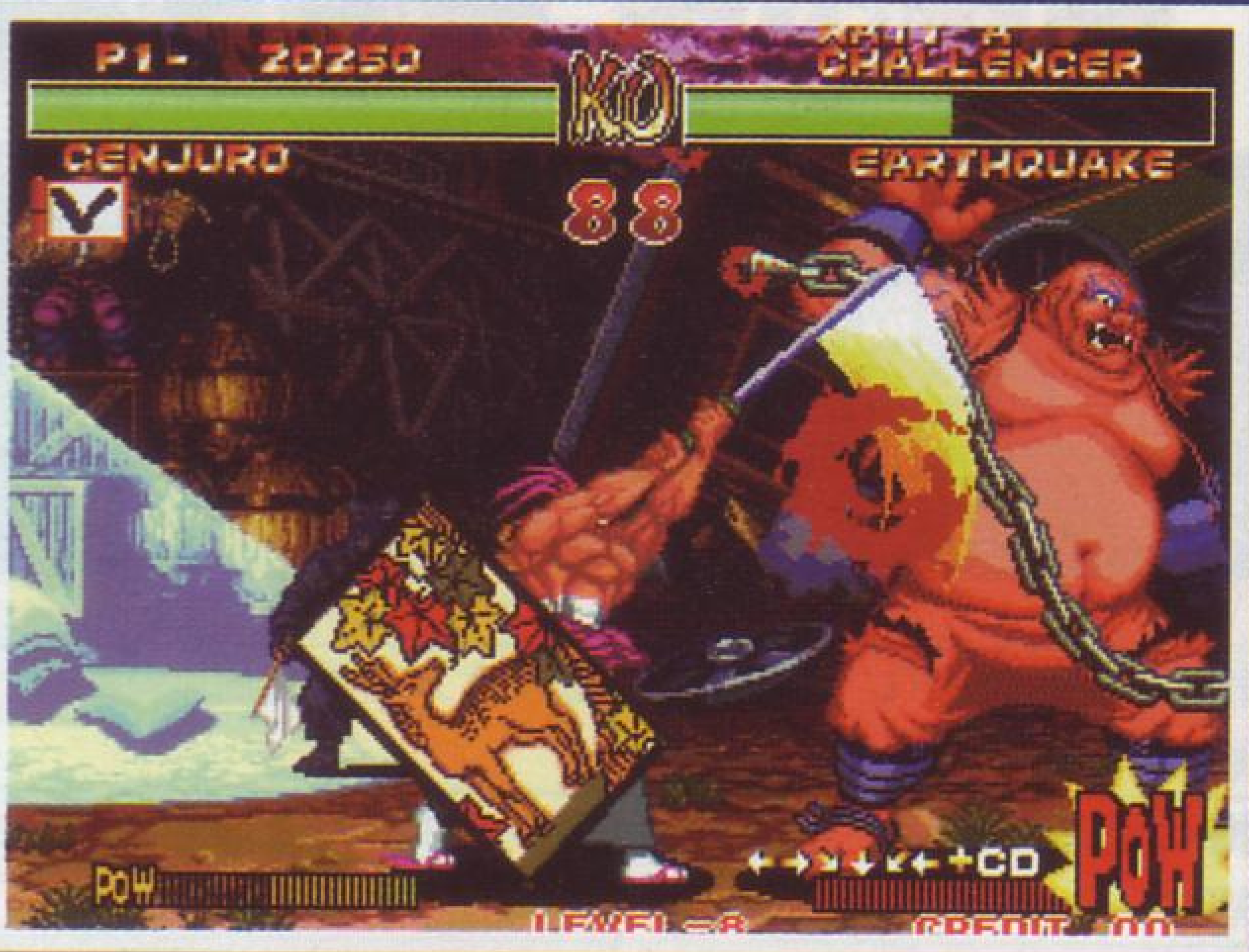
接下来我们来了解下5张20分的光牌，包括松上鹤、樱间幕帘、芒上月、柳间小野道风和桐上凤凰这5张，合称为“五光”。松上鹤源自于日本的风俗“门松”，在元旦那天家家户户会用松枝来装饰自家的玄关，祈求健康和长寿，而这正是鹤的象征，所以松上鹤就意味着玄关的松枝有仙鹤栖息，代



表着日本人对新年的美好寄托。樱间幕帘则是描绘三月赏樱花的盛况，在盛开的樱花林中，游客们在幕帘后斟酒赏花，多么美好的情景！芒上月勾画出一幅丰收圆满的景象，芒代表着农作物的丰收，圆月则象征着圆满。柳间小野道风则勾勒出秋雨中的乡间小路，撑伞的过客、蜿蜒的小溪、雨中的残柳和聒噪的青蛙，其中撑伞的人是日本平安时期的著名书法家小野道风。桐上凤凰则出自“凤非梧桐不栖”的典故，凤凰是百鸟之王，梧桐是树中之王，象征着高风亮节。

值得一提的是，柳间小野道风和桐上凤凰这两张花札，在《东京鬼祓师》这款游戏中，是作为最强大的隐藏BOSS出现的，在游戏中的名字分别是“柳に雨”和“桐に凤凰”。而《侍魂》中的牙神幻十郎所使用的必杀技“五光斩”，依次使用的花札也正是这5张光牌。

タネ牌



タネ的意思就是“种子”，每张牌10分。タネ牌一共有9张，有7张是动物。其中牡丹上蝶、茹间猪和红叶间鹿这三张比较特殊，合称为“猪鹿蝶”（いのしかちょう），是一种特殊牌型，就像麻将里“中发白”大三元那样，而牙神幻十郎的必杀技“三连杀”，用的就是这三张花札。牡丹上蝶正是典型的蝶恋花景象，牡丹作为花中之王，与美丽的蝴蝶正是一对好搭档；茹间猪描绘的是林中狩猎的情景，象征着人的勇气和力量；红叶间鹿同样是指代狩猎，不过猎物由凶猛的野猪变成了敏捷的小鹿。在东京鬼祓师中，茹间猪和红叶间鹿同样作为隐藏Boss登场，对应的名称是“春秋の连”和“冬夏の理”，不过形象和花札相比有很大变化。

梅上莺来自于日本2月份时的梅花祭，此时正是梅花盛开的时节，而梅花丛中最常见的是绣眼鸟，不过古人把它误认为是日本树莺（うぐいす），所以梅上莺因此得名。藤上杜鹃（不如归）也是一副充满诗意的场景，其中“不如归”指代的是杜鹃鸟，出自于宋朝诗人梅尧臣的《杜鹃》：“蜀帝何年魄，千春化杜鹃。不如归去语，亦自古来传。”芒上雁反映的是夏季即将结束，大雁南迁的情景；柳上燕则是一副秋雨蒙蒙的画卷。

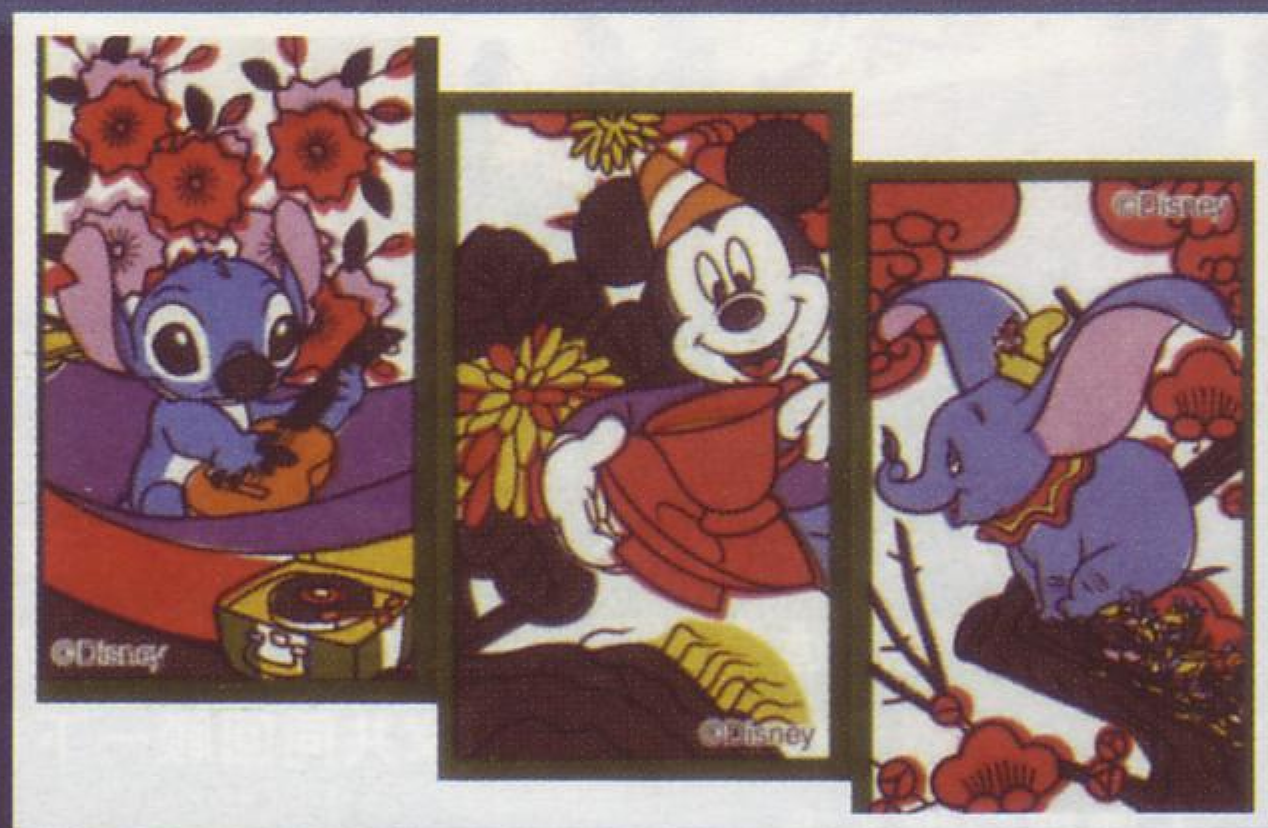
另外两张风景牌中，菖蒲间八桥是赏花的情景，八桥（やつはし）并不是指八座桥，而是爱知县知立市的一处地名，当地的燕子花（在古时被误认为菖蒲）非常有名，在日本诗人在原业平的诗句中曾多次出现。在原业平是古典小说《伊势物语》中的主人公，为人风流倜傥而又才华横溢，据史料记载曾与3733个女子相恋，是不折不扣的“情圣”。菊上杯是来自于9月份日本的菊花祭，人们穿菊花衣、饮菊花酒，以求长命百岁，花札图案中酒杯上的“寿”字正体现了这一点。

短册牌

短册（たんざく）是指一种细长的纸条，有各种不同的颜色，人们常常在短册上写下俳句（日本一种短诗）或者是许下的心愿，并悬挂起来，在日剧或动画片中经常会见到。短册牌一共有10张，每张5分，除了8月的芒和12月的梧桐以外，其他月份都有对应的短册牌，其中又分为赤短（あかたん）、青短（あおたん）和短册三种。集齐3张赤短或青短后也是一种特殊牌型。牙神幻十郎的必杀技“樱华斩”所使用的就是短册，其中修罗版是赤短牌，罗刹版是青短牌，而“里樱华・菖蒲”则是菖蒲上短册这张。

カス牌

カス牌在《东京鬼祓师》中叫作“屑”，是那种只有背景却无图案的牌，一共有24张，每张1分，其中11月只有一张カス牌，12月份却有3张，其他月份都是每月2张。由于12月份的カス牌有3张，其中一张往往会作为生产厂家的商标印记，在《东京鬼祓师》中，一般的カス牌都称为“の屑・壹／贰”，而12月这第3张カス牌却叫



做“桐に制造印”，这也算是花札厂家的一个传统吧。

花札的规则

正如扑克牌和麻将那样，花札的牌面只提供造型符号，并不具备规则说明，既然扑克牌和麻将能有数不胜数的各类民间规则，那花札的玩法同样也很丰富。日本不同地区的花札民间玩法有很大差别，对比一下我国的麻将牌就不足为怪了。其中“八八”的规则流传最广，基本算是官方比赛规则，不过计分系统比较复杂，而且在7人游戏中，还需要加入额外一张“白札”（在《东京鬼祓师》中这张白札也有出现）。对于初学者来说，比较常见的玩法是两人玩的“こいこい”和多人玩的“花合わせ”。由于篇幅所限，规则复杂，这里就不再过多介绍了。简单来说，玩家在抽牌和出牌中，要使自己打出的牌和场上的牌月份一致，同时又要使自己的手牌尽可能构成特殊牌型（就像麻将的胡牌牌型那样），从而使自己在结算时获得更高的分数，像五光、猪鹿蝶这种就是特殊的牌型。

值得一提的是，花札中还有一种叫做“小仓百人一首”的变种，牌面上印制的不是花札图案，而是镰仓时期的和歌诗句。其中一名玩家作为朗诵者，念出花札的上半句诗，其他玩家就要迅速找出印有下半句的花札，玩起来非常热闹刺激。由于参与者必须对《小仓百人一首》这部诗集中的诗句非常熟悉，门槛比较高，对于许多年轻人来说缺乏足够的吸引力。但“小仓百人一首”的玩法毕竟具有浓厚的文学气息，有助于文化遗产的传播，所以任天堂也一直在极力推广，前社长山内溥不但出任“小仓百人一首项目基金会”的会长，同时任天堂自社也在NDS上推出过相关游戏《触摸快乐的百人一首DS时域殿》。想到这里，如果我国能推出相关的卡牌或电子游戏，来把我国的《诗经》、唐诗、宋词这些美好的语句篇章发扬光大，那该有多好呢！



战车浪漫

栏目主持：苍穹

看到有消息称《重装机兵3》的汉化工作正在紧锣密鼓地进行中，个人一方面为仍有这么多人喜欢这个系列感到开心，另一方面也希望汉化组能耐住性子慢工出细活，为广大玩家带来高素质的汉化版。《MM3》发售已经1个月有余，相信大多数玩家都已经进入2周目了吧？虽然改造车辆需要耗费大量的资金，但是适当利用一下部分良性BUG的话，还是可以让游戏保持趣味性，而不会进入枯燥的刷钱阶段。本辑专栏就跟广大玩家共同回顾一下初代游戏中有趣的BUG和谣言，其中有一张图是合成的，不要被蒙骗了哦。

初代《重装机兵》中有趣的BUG与谣言

FC时代的游戏经常会流传着一些经典的BUG和谣言，比如《三国志2 霸王的大陆》的“伊籍变身”和《魂斗罗》的“水下八关”就是典型的例子，而《重装机兵》也不缺乏趣味性的BUG与谣言。在那个年代一旦听说游戏中有自己不知道的要素，玩家们一定都会翻出卡带再玩一遍，以免自己错过这些隐藏的乐趣。下面我们就挑选几个有代表性的来细细品评一下：

BUG：克隆战车&特殊弹刷钱

说得修理工的流程相信玩家们早已烂熟于胸：驾驶战车前往他家后，修理工便会兴奋地开着战车绕圈并要求加入。如果当修理工跳上战车的一刹那主角也同时选择乘车，成功的话战车就会变为两架。这两辆战车的SP和弹药都是共用的，可谓“一荣俱荣、一损俱损”。

特殊弹刷钱大法则是建立在克隆战车的基础之上的，在找修理工前先去购入1发任意种类的特殊弹，在成功克隆出战车后进入战斗，在同一个回合让两辆战车都选择发射特殊弹，特殊弹的数量在成功突破下限后就会变成255发。将这种无名的特殊弹拿去慢慢出售，就能得到高达200万的金钱！



当然这种方法极度破坏游戏的乐趣，不过当老玩家看到《MM3》中也出现了类似的特殊弹BUG时，相信一定都会唏嘘感慨一番吧！

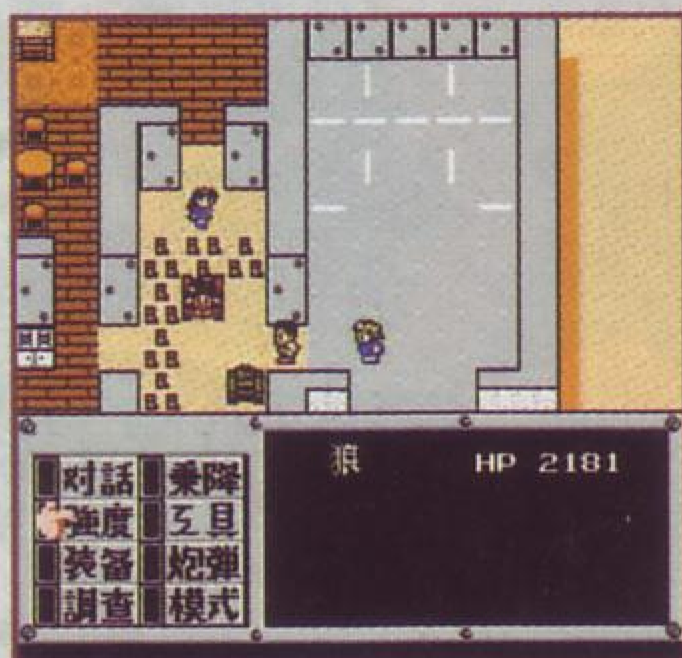
BUG：HP、SP激增&主角变狼

让角色的HP过万的方法想必很多玩家都知道：利用药箱并将光标移动到角色名称右一格的位置，确认使用后出现“恢复了”就能让角色的HP激增，一时间甚至能超过战车的装甲片。其实战车SP同样可以利用BUG暴涨：先购入装备让战车尽量超重，再使用PAG贴上装甲片，战车的SP就会猛涨到6万。

“红狼不死”是《重装机兵》初代永恒的话题，谣言流传之广堪比后来《仙剑奇侠传》中的林月如不死，以及《最终幻想VII》的艾丽丝不死。虽然让红狼复活只是一个美好的愿

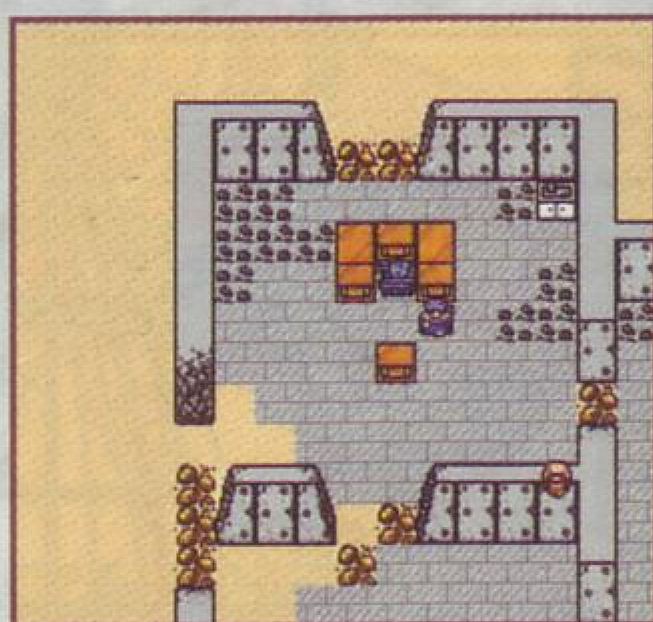
望，但却有办法利用BUG弥补一下玩家心中的缺憾。红狼的能力是跟主角的等级有关的，因此若将主角等级提升到40级以上再去触发剧情，就能看到红狼以肉身战胜戈麦斯的战车。虽然战后的剧情对话不变，最强的战士依旧会死去，但是主角的名字却赫然变成了“狼”。

需要注意的是不能乘坐战车去触发本事件，否则战车是会消失的，同伴则可以重新返回原地点说得。



BUG：隐身盗宝大法

隐身大法是一个非常有趣的BUG：在帕鲁的山洞中，当战狗向主角冲过来时利用同伴将其隔开，并使用探测仪，这样遇敌的闪光出现后，探测光标仍在移动，随后也不会发生战斗。此时进入菜单使用传真脱出洞穴，成功后主角一行便会隐身，行走时也不会遇敌。虽然成功隐身并没有穿墙的效果，但会出现城镇中NPC消失或错位的有趣现象，利用此效果可以直接拿到包括红狼战车在内的几辆车，港口出售的战车甚至不花一分钱就能获得。想要显形的话只需前往异形所在的衣柜前进行调查，战斗时选择逃跑即可。



谣言：沙漠掘墓人

玩家们都知道用传送机进行传送时有一定几率发生故障，到达生命科学院后可以得到再生丸，再次调查就会显示故障。但如果满足了：1.持有古币；2.击倒所有通缉犯；3.击败过一次诺亚；4.持有再生丸，这四个条件，就能让机械师用工具修理这台故障了的计算机，修好后这里会出售再生丸，而自动售货机的奖品是一个特殊的探测仪。在塔镇西的沙漠中使用探测仪，并在闪光的地点使用古币，就会发现有一个掘墓人，当身上持有象牙，金棒，金靴和钱包时与他对话，能用4种道具与他换取锄头。带着锄头返回玛塔之墓使用，会提示“发现尸体，是否使用再生丸？”令玛塔复活后他就会告诉玩家，他和社长、社长的弟弟在年轻的时候也曾作为勇士闯荡过世界，后来在一个叫“地球救济中心”的地方发现了明奇的秘密，随后就被杀害了。而与社长对话后得知他的弟弟名叫“罗拉”，曾经最喜欢牡丹花，但是却被明奇博士改造了思维。使用牡丹纹身后找明奇博士房间的大脑对话，罗拉就会将真相告诉玩家：是明奇博士改造了诺亚的程序让它变成了杀人机器。随后前往戈麦斯的营地利用特殊探测器和锄头找到红狼的尸体，使用再生丸让红狼复活后，带着他去找明奇博士对话就能展开激战。获胜后明奇博士会与诺亚机型合体，艰难取胜之后就能迎来真正的结局了……



这可以说是《MM》初代中最为出色的一个谣言了，其中的一些奇思妙想在今天看来依旧是精彩纷呈。众所周知初代的最终BOSS诺亚是无法彻底击倒的，无论前去几次它都会毅然地矗立在那里等待着玩家的挑战，这也让无数玩家不断猜测和尝试，如何才能进入真正的结局？而上面这段谣言引出了“明奇最终BOSS说”，甚至还结合了“红狼复活”的传闻，让无数玩家心驰神往，不过很遗憾，这也只是某位玩家心中一段美好的假想而已。

关于初代游戏还有一些谣言，比如“24个金靴(实际上应该是金屑，翻译错误)换取装备”、“出售引擎V66的商人营地”等，这其实是1995年在SFC平台发售的复刻版《MMR》中才有的设定。由于当时的网络还不发达，这些内容在口耳相传后被当成了初代中的隐藏要素，致使一大批玩家再度翻出陈旧的红白机，满怀着激动去早已通关无数遍的游戏中寻找那些实际上并不存在的点点滴滴。

经典主题乐园



虽然步入了9月，但这南方高温的天气却丝毫没有变化，从空调的房间里一离开就会觉得热浪翻涌，更不用说走到灼人的阳光之下了。这忽冷忽热的也容易让人感冒，比如小编最近就中招了，顶着感冒带来的各种并发症做完《PSP专辑》的时候，简直有一种“赛亚人从濒死状态恢复后，战斗力提升一个等级”的感觉。说回本次经典乐园的主题，老朋友开特为广大读者带来了一丝清凉（当然不是指那种“清凉”），希望这4款白雪纷飞的老游戏能为玩家们驱除一点儿暑气吧！

栏目主持：苍穹

好游戏永远不过时

文 开特



冰雪的含义很多，例如可以代表地上覆盖的积雪，也可以形容文章高雅清新，还可以和“聪明”并用，来形容女子心地纯洁善良，我们这里指的主要还是“冰天雪地”的意思。冰天雪地基本上是在冬季才能看到的景象，虽然冰天雪地的冬季会让人瑟瑟发抖，但是到了炎热的夏季，反而会怀念起那寒气逼人的感觉来，这一次要为大家介绍的四款和冰雪有关的游戏，也基本都有种“冰天雪地”的感觉。

1994利勒哈默尔冬奥会

原机种	GG
模拟器	MasterBoy
适用机种	PSP

类型：SPG
年份：1994年

说到冰和雪，那就不得不说说四年一次的冬季奥运会了。虽然其影响力尚不及夏季奥运会，但是特殊的比赛项目却引人注目，绝大多数参赛项目都是只有在冰天雪地的环境里才可以进行的，例如冰球、滑冰、滑雪等等。

本次要介绍的第一款游戏正是由奥委会官方认可的一款冬奥会游戏，由SEGA代理的本作再现了1994年于挪威的利勒哈默尔举行的第十七届冬奥会，游戏中的参赛国家和比赛项目也都完全来自于本届比赛。本作中收录的比赛项目也多和“雪”有关，例如越野滑雪、高山滑雪、跳台滑雪等，冰上项目则相对少一些。收录的项目操作都非常简单，而且可玩性也很高，游戏的画面也算是当时掌机游戏中的佼佼者，在一派白雪皑皑的世界中进行游戏，令人心旷神怡。



▲比起同时代的GB，GG的画面表现力显然要稍强一些。











冰河世纪

类型：ACT
年份：2002年

原机种	GBA
模拟器	gpSP
适用机种	PSP

《冰河世纪》是一款以数万年前的冰河时期为背景的动画，当时的地球上到处都覆盖着冰川，可谓是名副其实以"冰天雪地"为背景的电影作品。

热门电影当然会推出相关游戏，《冰河世纪》也不例外，这款GBA上的同名游戏便是以动画原作为背景，将电影版中的拟人化动物们护送小婴儿回家的故事再现于GBA的屏幕之上。游戏的类型是典型的清版ACT，虽然电影版中有很多3D动画要素，但由于GBA的机能所限，到了游戏中，玩家操纵的3位主角——猛犸象、剑齿虎和土豚，只能在冰天雪地的2D世界里展开冒险。好在画面虽然是2D，可是游戏性却有目共睹，可爱的2D卡通画风给人完全不同于电影原作的感觉，而细腻的操作感更是让人一改对美式动作游戏粗犷夸张的固有印象。总而言之，本作绝对值得ACT爱好者和电影原作FANS一试。



▲本作卡通味十足，和普通美式动作游戏粗犷的风格相比要细腻许多。

V拉力3

原机种	GBA
模拟器	gpSP
适用机种	PSP

类型：RAC
年份：2002年



▲飘着雪的拉力赛场景，当初在GBA上看到的时候只有"惊艳"二字可以形容。

要问GBA上最棒的正统赛车游戏是哪一个，很多老玩家一定都会不约而同地想到这款《V拉力3》。没错，2002年由老牌游戏厂商雅达利推出的这款容量只有32Mb的RAC作品，时至今日也绝对算得上GBA赛车游戏中的翘楚。

首先是画面，对如今习惯了PSP游戏的玩家来说，本作的画面可谓不值一提，但是对于从GB时代一路走来的玩家来说，突然在掌机上玩到画面如此真实的赛车游戏，实在是一件值得大书特书的事情，笔者印象最深的正是一个飘着小雪的比赛场景，不但视觉上给人真实的"冰天雪地"之感，就连赛车也会因为赛道结冰而出现打滑的现象。其次，游戏的操作和系统都很简单，即便是对赛车游戏不太擅长的人，熟悉后也可以乐在其中。另外，丰富的游戏模式和大量的隐藏要素也可以促使玩家不断挑战本作。

最终幻想 战略版ADVANCE

原机种	GBA
模拟器	gpSP
适用机种	PSP

类型：S·RPG
年份：2003年

最后的一款游戏是GBA上的《最终幻想　战略版ADVANCE》，从游戏名称中就可以得知，和传统的RPG类《最终幻想》不同，本作是一款战棋类游戏，是PS版《最终幻想　战略版》的延续，不过在剧情以及背景方面，本作几乎和PS版没有任何关系。

作为战棋类游戏，本作的可玩性非常之高，游戏时会以斜45°的俯视视角为玩家展示画面，操作菜单更是一目了然，上手非常轻松。由于登场的主角几乎都是清一色的小孩子，所以本作的画面和故事性都充满了童趣，玩起来让人有种梦回儿时的感觉。当然了，和前面的几款游戏有所不同，本作和冰雪的关系并没有看上去那么直接，但是在第一次进入游戏的时候，便会有一个孩子们打雪仗的场景等着玩家，可谓名副其实的"冰天雪地"之景象。



▲小孩子大都是喜欢冬天的，因为他们可以像图中的孩子们一样，无忧无虑地打雪仗。



文 爱丽丝的粉丝

牧场生活

栏目主持：LIKY

15个解救村庄事件即将介绍完毕啦，这次为大家介绍的是赛马相关的事件和两个女神相关的事件。女神作为“《牧场》系列”的重要角色，在PSP版的本作中可是大放异彩，不但有着诸多的文化特色，角色个性也十分鲜明。

挽救蜜糖村的方法（四）

乡间赛马的故事

牧场的大叔不但出售马，同时也是个赛马爱好者。当赛马大赛决定在蜜糖村中举办后，爱好赛马的大叔便拉着主角和萨拉展开了特训，誓要把冠军收入囊中。



	内容	场所	时间	时期	条件	备注
第1年						
1	关于牧场的疑问	牧场	–	–	第一次在牧场打工后	回答“はい”的话カザン好感度+10
2	获得马	自家前	起床后	夏2～6日	カザン好感度30以上	提前购买了马这个事件就不会发生了
3	查看马	自家前	起床后	夏12～16日	カザン好感度30以上，马好感度22以上	–
4	提议参加赛马	自家前	起床后	秋15～19日	3结束后，カザン好感度40以上，马好感度42以上	–
5	对カザン	自家前	起床后	冬6日～春16日	4结束后，カザン好感度50以上	–
6	对萨拉	自家前	起床后	5触发后～春17日	获得事件5的胜利	–
第2年						
7	对机械马FS	赛马场	起床后	春22日	4结束后	剧情事件
8	对机械马SS	自家前	起床后	春23日	7结束后	–
9	赛马结果	广场	8～18点	夏2～6日	获得事件8的胜利，カザン好感度70以上	–
10	干杯	茶屋酒场	12点后	夏7日以后	9结束后	–
11	技术和才能	ブラウニー牧场	8点后	夏20日后	10结束后	–
第3年						
12	名马饼干	商店内	8点后	春1日后	1～9号事件都发生	开始出售赛马饼干

女神的神殿

在矿山的深处，大家发现了女神神殿的大门，然而想要进入这个能够瞻仰女神的领域，可要下一番功夫啦！



	内容	场所	时间	时期	条件	备注
第1年						
1	女神大人的助言	自家前	起床后	冬25～29日	采矿次数25以上	—
2	内部有神殿？	矿山	6～18点	1结束后～来年春5日	1结束后	—
第2年						
3	安全确认	矿山	6～18点	春7～11日	2结束后，女神好感度40以上，采矿次数30以上	—
4	发现神殿大门	自家前	起床后	春16～21日	3结束后，女神好感度50以上，采矿次数40以上	—
5	钥匙在哪里？	女神の泉	6～18点	4结束后～春26日	4结束后	—
6	做钥匙	女神の泉	18～24点	月末（29、30日）限定	5结束后	包里有ムーンライトストーン，来到泉水处就可获得“月光の键”
7	门开了	矿山	6～18点	6结束后～秋6日	6结束后	—
8	广而告之	自家前	起床后	秋11～15日	7结束后，女神好感度80以上	—
任务结束						
9	开吃	女神之泉	6点后	春1日以后	1～8完成后	以后野菜的售价会提高10G

神圣的名画

传说描绘着女神样子的名画就在村庄的某处，为了寻找这幅名画，主角从神父那里寻找线索开始了调查。与此同时，想把这里改造成游乐园的公司成员也开始了行动……



	内容	场所	时间	时期	条件	备注
第1年						
1	传说的绘画	自家前	起床时	夏9～13日	ティム好感度20以上	—
2	教会的地下	湖边	6点后	秋1～5日	采矿次数20以上	—
3	找地下的入口	教会内	6点后	秋6～10日	2结束后，チェスター好感度20以上	—
4	石碑很奇怪	湖边	6点后	秋11～27日	2结束后	—
5	发现地下！	湖边	6点后	4结束后～冬4日	4结束后，チェスター好感度30以上	以后可进入地下教会了
6	拜托切斯塔	自家前	起床时	冬8～12日	5结束后，采矿次数30以上	—
7	乐在其中	湖边	6点后	6结束后翌日～冬29日	6结束后	给修复画的材料“ブルーロック、レアメタル、ミネラル结晶、オリハルコン”
第2年						
8	神圣的名画	自家前	起床时	春1～7日	7结束后，采矿次数40以上	—
任务结束						
9	神父的主意	湖边	6点后	春1日～	1～8完成后	土产屋有卖女神的土特产

iPhone进行时



苹果的新品发布会实在是太诱人了，新款的nano可爱至极，尤其是女生看到这小家伙，能不动心吗？如腕表般小巧可爱的机身，如iPhone版大气的多点触摸操作，太强大了！我承认自己中毒颇深，并亲自验证了那句形容果粉综合症的经典语句：Once you go apple，you'll never go back。

情报速递

2010年苹果秋季新品发布会圆满落幕

北京时间今年9月2日凌晨1点，苹果在旧金山举行秋季新品发布会，发布会中众多令人振奋的消息、新品接踵而至。软件方面，苹果公布了全新的iOS4.1系统，新版iOS4.1优化了运行速度、去除Bug、加入了iPhone4 HDR拍照功能和游戏中心功能，另外还有加入了Ping等众多新功能的iTunes 10。在硬件方面，新款iPod nano、iPod Touch、Apple TV的公布，简直令所有果粉尖叫疯狂。苹果确实从未放慢或停止过他们在业界不断前进的脚步，虽然传说中的强化版iPhone 4并未公布，但如此众多令人爱不释手的新品得以公布，价格又如此合理，新品的正式发售绝对值得期待！



72万美元 把App Store搬回家！

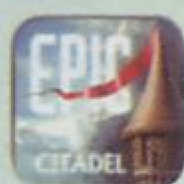
网络软件商店几乎已经成为每个操作系统不可或缺的一部分，但无论是在软件质量还是软件数量方面，苹果的App Store都是当之无愧的王者。那么您是否想过如果要把App Store里面所有的程序都全部买下总共要花多少钱呢？答案是723000美元！自App Store开张以来已经有25万程序成为里面的商品，据目前统计每个程序的平均售价为2.9美元，其中74000个程序完全免费，而83000个程序收费在1美元到5美元，所以现在想要购买所有的程序一共要花费72万美元。如果按这个趋势发展的话，明年App Store的应用程序将会超过50万个，这将是一个非常惊人的数字，我们很有幸能够生活在这样一个百花齐放，百家争鸣的App黄金盛世！



Game 游戏 史诗城堡（《利剑计划》试玩版）

Epic Citadel

■Epic Games■A・RPG■82.2MB■免费



因为iOS上的游戏多以“小作坊”小投资的制作方式为主，再加上一些大厂商的不给力试探性制作，所以iPhone 4的机能究竟强到什么地步，之前还真说不上来。而现在Epic公司竟然毫不保留地将其引以自豪的虚幻引擎3技术搬上了iPhone平台，它就是原创动作RPG《利剑计划》。在本次的苹果秋季新品发布会上，Epic公司的总裁麦克·坎普演示了该作的PVP在线对战视频后，次日便在App Store上免费放出了本作的即时演算演示Demo，Demo提供给玩家以第一人称视角自由操控的方式欣赏和探索这座气势恢宏的城堡，不过并未提供更深层次的试玩。Demo中采用虚幻引擎3制作的画面确实异常精美，完全的即时演算、帧数充足、全局光照光影效果、应用Direct X9技术的凹凸位移贴图及带材质遮罩的动态高光、实时反射和动态效果技术等，着实让人无法想象这是掌机平台上的产物。



POCKET HALO 光环视频收录

城堡的光影效果表现得可用完美来形容，城内建筑物的众多细节让人着迷，城外那壮阔的远景以及潺潺的流水效果更是让人震撼！iPhone 3GS运行时会开启全屏抗锯齿，而iPhone 4由于有着双倍超大分辨率的支持，也就无需开启抗锯齿便能让画面看起来更加完美了。游戏最快将于今年圣诞发售，让我们一起期待这款史诗巨作的降临吧！

Game 游戏 蜘蛛侠 全面混乱

Spider-Man: Total Mayhem

■Gameloft■ACT■467MB■6.99美元



本作是Gameloft原生对应iPhone 4并以漫画英雄为题材的第一款作品，游戏剧情讲述的是由于众多危险的一级犯罪分子从监狱中逃脱，蜘蛛侠为了拯救纽约市而再一次扮演救世主。游戏采用全3D的卡通渲染方式呈现，配合iPhone 4独有的Retina高清显示屏效果非常出色。游戏提供了包括蛛网技能、跳跃（浮空追打）、普通攻击在内的3个虚拟按键，稍加组合，你所操控的蜘蛛侠便能轻松实现各种华丽的连击、投技等。场景中的众多物品都可破坏，击倒敌人后可得到点数，用于提升蜘蛛侠的攻击、防御、特殊技的等级。游戏的另一特色在于BOSS战，史无前例地加入了瞬间抓拍照片的设定，辅助玩家在与BOSS激战的同时记录下那惊心动魄的瞬间，并可在鉴赏模式中尽情欣赏！游戏仍旧自带简体中文，喜欢漫画英雄的玩家千万不可错过！



POCKET HALO 光环视频收录

Software 软件 淘宝

淘宝

■Taobao■3.8MB■免费



在第三方淘宝客户端《掌上淘宝》发布后不到半个月，淘宝网便发布了正式的iPhone版客户端《淘宝》，用户可以从苹果的网络商店中下载安装，完全免费。《淘宝》是淘宝网专为iPhone手机用户推出的手机购物软件，具有商品浏览、购买、收藏、旺旺在线沟通等在线功能，数据库与淘宝网近3亿的商品库对接，可提供用户实时搜索并查询已付款商品的物流实时情况。从下订单到使用支付宝付款，操作起来一气呵成，为淘宝用户提供了快捷而方便的手机购物新体验。

POCKET HALO 光环视频收录



栏目主持：白菜

白菜是每周追看十部以上漫画的人，对《BLEACH》这部漫画评价是“分镜非常出色，画面处理很有艺术感，然而对于剧情的把握稍显不足。”不管正在看文的读者你是赞同还是反对，只要你关注这部漫画，那就应该会对本辑的新闻感兴趣。

顺便一说，白菜心目中的“《JUMP》三天王”的排名顺序是：《火影》≥《海贼王》＞《BLEACH》。

轻松日语教室

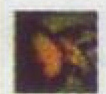
文 AKIHA

高人气漫画《BLEACH》作者网上言出惊人！？

在日本漫画周刊《少年JUMP》上连载的《BLEACH》在读者间拥有极高的人气，而作者久保带人在网上的一番发言也同样掀起了波澜。

“如果谁能画出比《BLEACH》更有趣的漫画的话，应该立刻成为漫画家。只要有趣必定就会比《BLEACH》获得更大的成就。即使画功不行，努力成为担当编辑的话也能给漫画家提意见。只有你有真本事，走到哪里都会受欢迎的。”

才能も無く、努力もせず、そのくせ与えられるものに不平を言って、努力する人間の足しか引っ張れないような奴は、目を瞑ってどっか隅っこに挟まって、口だけ開けて雨と埃だけ食って辛うじて生きてろ。



久保帯人

看上去这是久保老师对于立志成为漫画家或编辑的年轻人们的鼓励与建议，然而接下来久保先生却又说了这么一番话：“而那些没有才能，却不努力进取，整天只知道抱怨上天不公平，并且老是拖别人后腿的人，干脆闭上眼睛随便待在哪个角落里，张开嘴吃着雨水和灰尘过他自己的苦日子算了。”

成为高人气漫画家后总会收到许许多多的意见，不过久保老师对于一些读者“你应该这样然后那样”的指责大概感到有些生气。“似乎老是有些读者搞不清楚情况因此我觉得应该说明一下。读者可没有改变作品剧情的权利，他们拥有的权利仅仅是看或不看这部作品。如果觉得不顺眼，完全可以不看。”虽然是稍稍有点过激的发言，但是却能感受到其作为漫画家的自尊。

>漫画はダメだがこれは**正论**だ。（man ga wa da me da ga ko re wa sei ron da。）

译文：虽然不喜欢他的漫画不过说得没错啊。

>これどういう**流**れで**言**ったの？（ko re do-i u na ga re de i tta no？）

>织姫アンチのキチガイが**杀**せ**杀**せ**言**いまくった**结果**。（o ri hi me an qi no ki qi gai ga ko ro se ko ro se i i ma ku tta ke kka。）

译文：这事儿是怎么说到这分上的？

织姫黑们老是叫嚣着干掉织姫的结果。

>谁だか**全**く**知**らんがこいつは**自分**が**才能**あると**思**ってるのか。（da re da ga si ran ga ko i tsu wa ji bun ga sai no-a ru to o mo

tte ru no ka。)

>それなりに**売**れてるからなぁ。アニメにもなったし。(so re na ri ni u re te ru ka ra na。a ni me ni mo na tta si。)

译文：虽然不认识这人，不过他认为自己很有才能吗。

谁叫他的漫画卖得还不错嘛。而且也动画化了。

>読者が居るから儲かってるのに何で上から目线なんだよ。(do ku sya ga i ru ka ra mo–ka tte ru no ni nan de u e ka ra me sen nan da yo。)

译文：正因为有读者支持才能赚到钱，结果这居高临下的姿态算是什么啊。

>まあ**素人**が**的外**れな**批判**するなってことだろ。**読**みたくなきゃ**买**わなきゃいいだけの**话**だし。そういうやつが**増**えて**売**れないなら、**作者**の**才能**がそれだけのレベルだったってこと。(ma–si ro to ga ma to ha zu re na hi han su ru na tte ko to da ro。yo mi ta ku na kya ka wa na kya i i da ke no ha na si da si。so–i u ya tsu ga fu e te u re nai na ra、sa ku sya no sai no–ga so re da ke no re be ru da tta tte ko to。)

译文：就是说门外汉别胡乱插嘴的意思。不想看的话不买就行了。如果不想买的人逐渐多起来导致卖不出去，代表作者也就只有这点水平而已。

>こいつは**売**れてるから**言**っても**別**に**腹立**たん。(ko i tsu wa u re te ru ka ra i tte mo be tsu ni ha ra ta tan。)

译文：这家伙卖得不错所以训你也没话说的。

“吃着雨水和灰尘过他自己的苦日子”这话说得确实过激，不过倒也有几分道理。能够积累并创造财富的人，必定是经过了付出才有的收获。对于《BLEACH》这部漫画，从笔者能了解到的渠道来看大都是褒贬不一，不过即使你觉得它再难看，这部漫画是《少年JUMP》的台柱之一这个事实并不会改变。久保老师通过自己的努力，使他的作品达到了这个高度，也给自己带来了上亿日元的收入，所以说起话来自然有自己的底气。

以前《机器猫》的作者藤子·F·不二雄说过这样的话：“只要是公开的作品，任何人都有评论的权利。如果你觉得不爽，惟一的解决方法就是不公开这部作品。但是，就像人人都有权利批评你的作品一样，你也有权利发火。‘他说我的作品很烂！我很生气！’就这样，这个问题就结束了。赶快忘掉它继续你的工作吧。”这段话的前提与久保老师的“无权评论”完全相反，不过不受别人影响这一点倒是如出一辙。也许久保老师采用这种委婉一点的说法，事情就不会闹这么大了。看来作品的题材的确会如实反映漫画家的性格呢。

驮洒落（だじゃれ）

看日剧动漫、玩日式游戏的读者们一定曾从某种渠道接触过这种日本独特的冷笑话。这是日本的一种以相同或是相近发音的词语进行逗乐的语言游戏，面对小学生或是低龄孩童使用能顺利促进交流，但对于现在的年青人用很可能就会使得场面冷场。大多数接触到驮洒落的读者表示不知道笑点在哪里，一是受日本语言文化影响不大，二是太过在意句子本身的意义而漠视了词语堆砌的细节——第二点也是年青人与孩童对待驮洒落态度不同的最大因素。老实说笔者也无法完全领会到其中乐趣，只会觉得很冷很冷……不过有些说驮洒落的人要的还真就是这个效果。言归正传，作为日本语言文化的一种，让我们来看看一些经典的驮洒落段子吧。

其实原句是什么意思基本已经不再重要了，不过根据习惯还是放上译文吧。

理想のものがありそう。(ri so–no mo no ga a ri so–)

译文：似乎有我想要的东西。

寝入んだ猫。(ne kon da ne ko。)

译文：熟睡的猫。

睡魔に負けてすいません。(su i ma ni ma ke te su i ma sen。)

译文：抵挡不了睡魔真是抱歉。

スキーが好きです。(su ki–ga su ki de su。)

译文：我喜欢滑雪。

电话には出んわ。(den wa ni wa den wa。)

译文：不接电话。

副部长の鼻血を拭く部长。(fu ku bu tyo–no ha na ji wo fu ku bu tyo–。)

译文：给副部长擦拭鼻血的部长。

游戏边缘地

栏目主持 乌冬
文 koflover

上次我们介绍了一款观测星空的应用软件游戏，从中可以学到不少有关星座方面的科学知识。不过并非每个人都是天文学爱好者，比如提起狮子座，可能有不少人既不知道它的星座图结构和亮星分布，也不了解它所在的天球方位，更不知道涅梅亚狮子的相关传说，但如果涉及到狮子座的人的性格、运势、恋爱等相关信息，却能如数家珍，这说明占星学在当今社会中还是颇具影响力的。这次要介绍的应用软件游戏就是和占星学有关的。

拉塞尔·格兰特的占星学 Russell Grant's Astrology

软件介绍



《拉塞尔·格兰特的占星学》是一款讲解占星学的应用软件游戏，封面人物是英国著名占星学家拉塞尔·格兰特。作为当今最具影响力的占星学家，拉塞尔·格兰特拥有成千上万的信徒，不仅出版过多本占星学著作，而且个人网站的访问量也相当惊人。这款占星学游戏出现在NDS平台也毫不奇怪，对于占星爱好者来说，这是部实用方便的电子工具书；对于一般玩家来说，正好也可以借助游戏的机会来丰富自己的知识面，感受一下占星学的神秘感。

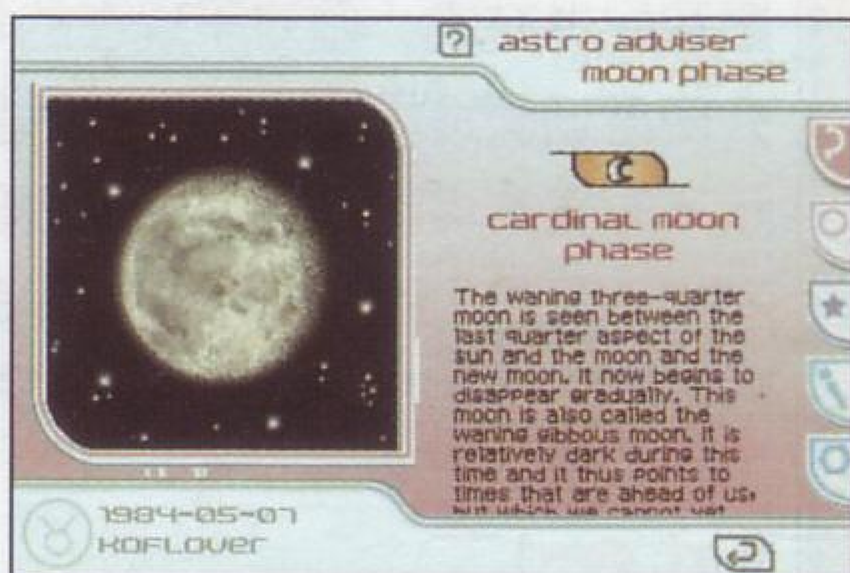
占星宝典

笔者对占星学几乎一点都不了解，也看不懂占星学的相关书籍，但这款以著名占星学家命名的游戏，内容绝对是翔实可靠的，从中能学到很多有用的知识，而且比看书要直观得多，喜欢占星学的玩家不妨细细研究下游戏里的内容。

进入游戏后，玩家要根据提示输入自己的姓名、出生具体时间和地点。其中出生时间要求精确到分钟，而出生地点不仅要有国家地区，还要输入具体的经纬度。如果是想了解下游戏的内容，个人信息大可不必这么精确；如果是想通过游戏进行占卜的话，那最好还是先把这些都搞清楚。其中longitude指的是纬度，latitude则是经度，E、W、S、N四个字母分别代表东西南北，注意不要搞错了。



星象运势（Astro Adviser）



这个模式下会根据玩家输入的个人信息以及NDS内置的时钟，推算出玩家当天的星象运势，包括有daily stars（每日之星）、biorhythm（生物曲线）和moon phrase（月相变化）这三项。Daily stars大概指的是自己的运势，包括综合、爱情和事业三方面；生物曲线包含有生理、智慧和情感三方面的变化曲线；而月相变化则比较抽象，据说人的生理变化周期和月相变化周期相当接近，所以在占星学中，月相变化也是重要的判断依据。

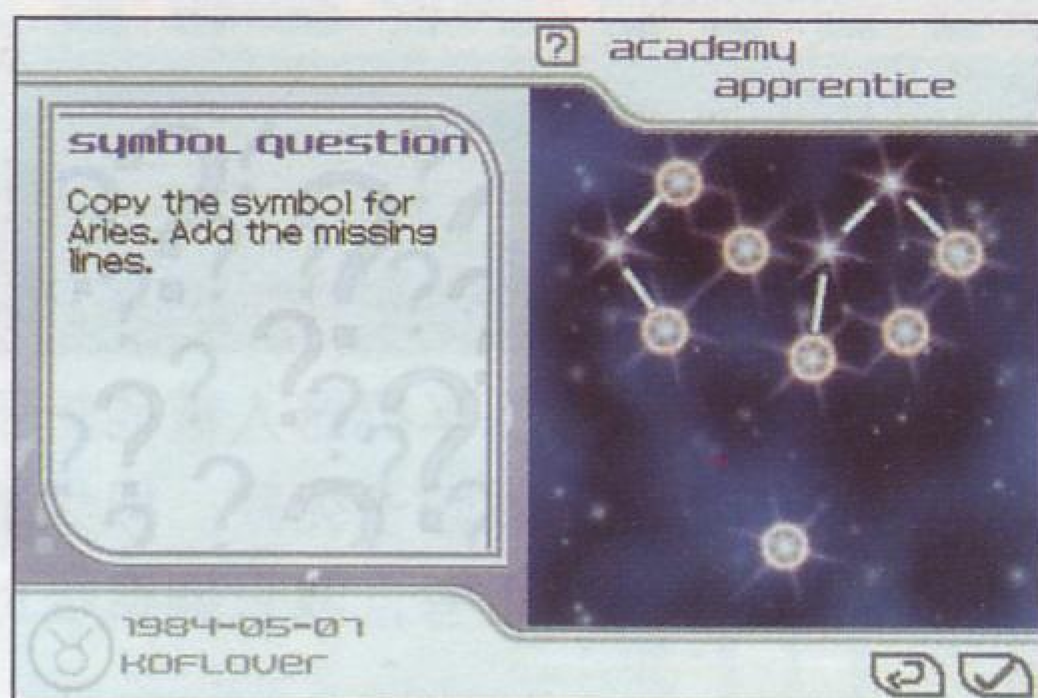
星座占卜（Horoscope）



这个模式就是根据人的星座来进行占卜算命，包括有生活、爱情和事业三方面。不同于一般的星座书和算命软件，这款游戏毕竟冠有拉塞尔·格兰特的名头，不仅解说极其详细，而且还有直观的黄道星象图表。不过占星学毕竟博大精深，尽管游戏里的内容要浅显直白得多，却也需要反复品味才能够理解。不管玩家是否相信星座占卜，笔者觉得去了解一下总是没有错的。

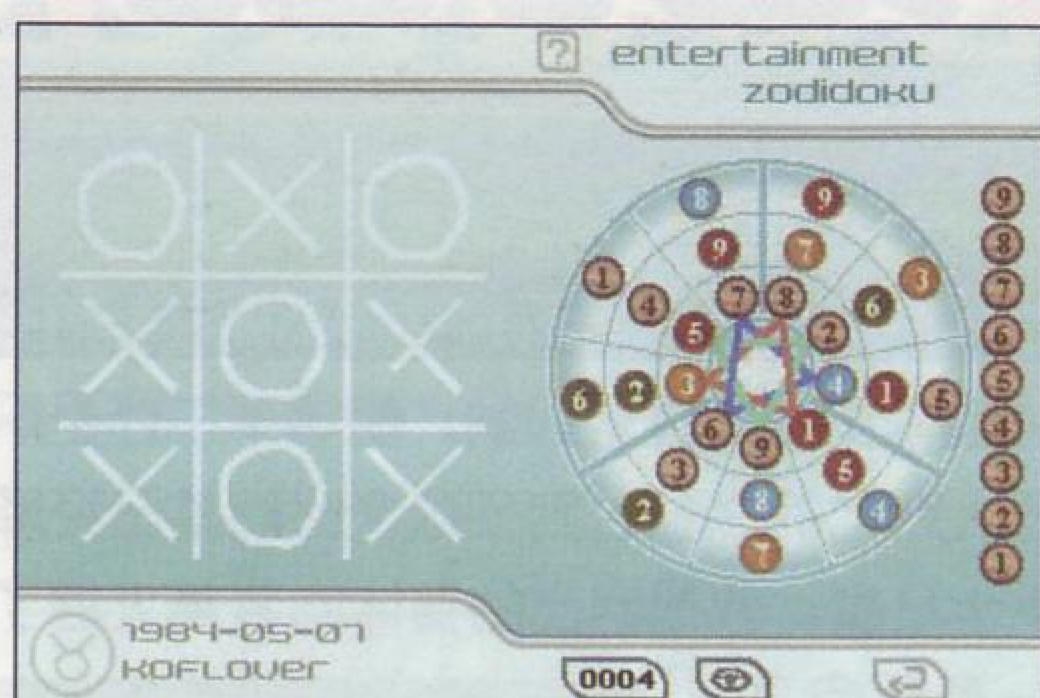
占星学院（Academy）

该模式是专门为笔者这种对占星学一窍不通的人而准备的，由低到高分为三个级别，每个级别又有对应的能力测试，只有通过了测试后才可以学习高级别的课程。像大多数教学软件游戏那样，游戏不仅图文并茂，还有一些互动元素。不过可惜的是NDS机能有限，未能收录视频和语音解说。



娱乐模式（Entertainment）

在这个模式下有三种小游戏，供玩家在学习之余放松休闲，不过小游戏本身和占星学却没什么联系，未免有些美中不足。其中zodidoku这个游戏是数独的一种变形，玩起来还是挺有意思的，而另外两个翻牌和拼图的游戏就没什么新意了。



神秘的占星学

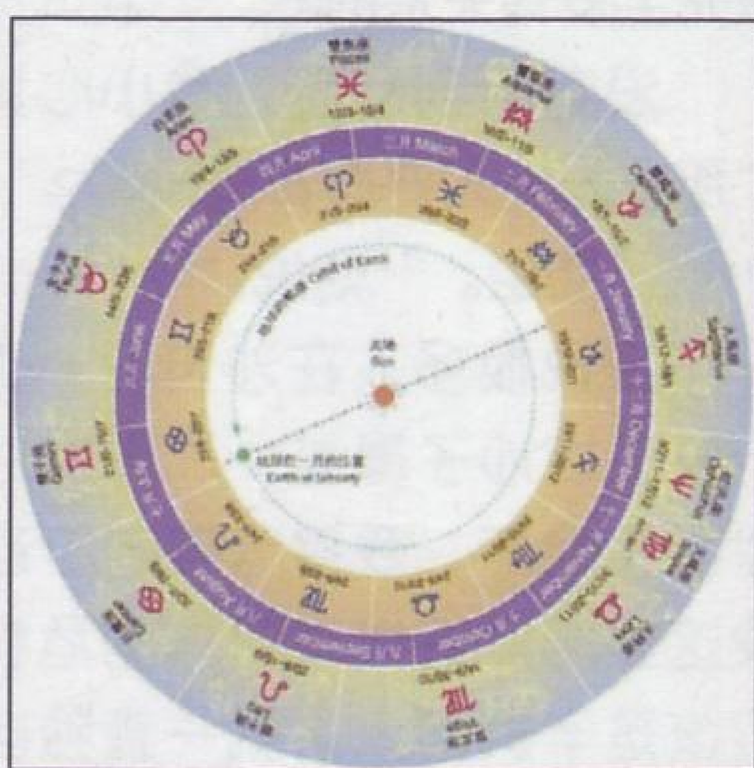
占星学（astrology）是利用天体相对位置和相对运动（主要是太阳系内的可观测到的天体）来解释或预言人的命运和行为的系统理论。它属于神秘学（Mysticism）的一种，所展现出的各种体系和复杂的推算方法，与当今自然科学理论有很大出入。不过就像塔罗牌、通灵、气功、周易等神秘学范畴的体系那样，占星学不可否认有其唯心的一面，但也有一套成熟复杂的理论体系，以当前的科技水平，想要断言占星学的真伪还为时尚早。

占星学与现代科学



在古代由于人类的知识和生产力水平都很低，把自然现象和生活中的旦夕祸福相联系起来，而天文现象就是其中一项重要的占卜依据，故此有“占星”一词。占星学和天文学曾经有密不可分的联系，古代的天文学家大多都是占星学家，古代的天文著作大多以占星为前提，所以在英语中占星学（astrology）和天文学（astronomy）在构词方面才会如此接近。随着望远镜的发明，天文学和占星学彻底分家，但占星学的天象记录对天文学的研究仍有宝贵的价值，现代天文学的理论体系，仍然或多或少带有占星学的影子。

尽管科学思想在现代社会中已经深入人心，但现代占星学仍有不计其数的信奉者，除了因为人们对超自然追求的愿望以外，现代占星学所表现出的文化氛围和通俗化的一面也颇具吸引力。许多占星学家不再注重事件预测而是讲究心理分析，将心理学与占星学相结合，也更容易为大多数人所接受。不过即便如此，许多自然科学家对占星学还是进行了强烈的批判，现代科学界多以“巴纳姆效应”来解释占星学的心理分析技巧。



巴纳姆效应指的是人们很容易相信一些笼统模糊并具有普遍性的人格描述，认为是对自己人格面貌的反映并产生心理暗示，潜移默化的按照这种描述来指示自己的处事行为。不仅是占星学，周易卜卦、塔罗牌算命以及一些人格测试问答，也都是以巴纳姆效应为基础的。

栏目主持：白菜

文 新阿卡迪亚RMTV记者

洛克人世界

大家好，欢迎收看本辑的《洛克人世界》。下面将由白菜请到的特约嘉宾——新阿卡迪亚RMTV记者为大家带来未曾公布过的绝密新闻——《生死惊魂?记者智斗红色恶魔的三天两夜》。跟随这篇报道，我们将为您揭秘反抗军最神秘的恐怖杀手——Zero，敬请期待。

沙漠里的温度真是极端，明明下午还是炽热得能把人烤化的高温，到了这个时间就已经降到了零下十几度。我把自己的身体向着篝火挪了一挪——真怀念居住区里的温控系统。



透过摇弋的火焰，我望向对面。那个人正把自己紧紧地裹在亚麻色披风里，侧身躺着。

“呐，Zero，你们半机器人在这个温度下应该完全没有关系的吧。”我试探着说。

没有听到回应，我小心翼翼地继续问道：“那，为什么要披着披风呢?”

“防尘。”他说。

据说很多人在沙漠里一觉醒来就已经有半个身子被沙子覆盖，严重的甚至就这么被永远埋在了地下。我看着眼前宁静的沙丘，很难想象这里居然潜伏着这样的危机。这个人，不，应该是半机器人，就一直独自在这样的环境下战斗着的吧。我慢慢地回想起我们几天前初次见面的情形……

携着无可匹敌的气势，刀锋在空气中划下一道完美的半圆。那一瞬间，世界上似乎已经没有什么能够阻挡这一记斩击。什么都做不了，甚至连逃跑都不能，我只得闭上眼睛，绝望地迎接死神到来。

“人类?”

我缓缓睁开眼睛，摸摸脖子，脑袋还在。眼前的机器人一身橙色的装甲，金色的长发随风飘扬。他手中的刀撕裂着空气，发出“嗡嗡嗡”的鸣响。就在刚才，无数的半机器人被他斩于刀下，之前喧嚣的基地已然归于死寂。极大的恐惧笼罩着我，几乎无法思考，我只能机械地点了点头。

他转过身，抬手一枪崩掉了身后意图偷袭他的一名杂兵，然后缓缓向外走去：“回到属于你们人类的区域去吧，这里不是你们该来的地方。”

“等……等等！”我追了上去，“那、那个，我是新阿卡迪亚的记者，你是……Zero?”

虽然装甲的颜色和传言中的不大一样，但是，那个眼神，那种力量，毫无疑问，他肯定是Zero，传说中的英雄Zero！

他没有作出任何答复，只是眨眼之间，他的身影就从我的视野范围内消失了。真是可怕的速度。

我四下里搜寻了一圈。很遗憾，基地的电力供应已经完全瘫痪了，传送装置无法启动，甚至连通信信号都发不出去。逃亡的半机器人们开走了所有的交通工具，看来我只能步行离开这个沙漠了。我想我多半不能活着走出去吧……我开始把仅存的水和食物收集起来，打包准备离开。

正在这时，随着引擎声响，一辆小型的军用



卡车开进了基地。是新阿卡迪亚的士兵又回来了么，我这么期待着，走近前去。

坐在上面的是Zero。“我送你回去。”他淡淡地说。我发现他的装甲由橙色变回了传说中的红色。

“为……为什么？”

“我不杀人类。”

我们离开了已经变成一片废墟的基地，在沙漠里缓缓地前行。自从上一次精灵战争之后，这个星球的伤口就未曾愈合过。即使是现在，人类也依然只能蜷缩在新阿卡迪亚建造的居住区里，几乎是被圈养一般，在能源危机下惶惶度日。居住区外的地表几乎全都是不毛之地，环境的重建在连年的战火下举步维艰。而绝大多数的人们却都认为半机器人之间的战争和他们无关，只要有充足的水和食物，人类就好像寄生于半机器人之上的蛀虫，失去了思考的能力。

所以，从主编那儿接到这项注定不会受关注的采访任务的时候，我是十分沮丧的。果然，在这个低级别的基地里，我也只获得了“战况顺利，击败反抗军只是时间问题”这种千篇一律的官腔式回答，这可不是我想要的。所以，Zero的到来，或许是上天给我的一次好机会……

“Zero，你为什么要和新阿卡迪亚战斗呢？为了那些‘异常者’？”我坐了起来，掏出了录音笔。

“谁是‘异常者’？”Zero突然回话了。

“呃，那当然是……”

Zero的声音出现了少有的一丝波澜：“新阿卡迪亚认为谁是‘异常者’，谁就是‘异常者’。只是由于对你们有潜在的威胁，就可以杀死无辜的半机器人，这就是你们人类口中的正义么？”

“但是，顺从我们新阿卡迪亚的规则，植入机器人三定律，不就可以和平地相处了么，就像X那样。”我反驳道。

“Copy-X。”Zero突然接口道。



“啊？”

“你们的X只是个复制品，一年前就已经死在了我手上。”Zero面无表情地说。

什，什么！我惊讶地跳了起来：“这不可能！X……”然后我颓然地坐了下来。这一年来从未见过X在公共场合露面，关于X的报道也少了许多。原来如此，这样就可以解释了。这是真的，X已经被他……而且，传闻是真的，X大人，居然是复制品……

我冷静了下来，接着问道：“那么，Zero，你认识艾尔皮斯（Elpizo）么？”

“艾尔皮斯？”

“嗯，似乎是反抗军从新阿卡迪亚救走的半机器人，现在已经成为了反抗军新的领导者。”

“哦。”

“与主和的雪儿博士不同，艾尔皮斯似乎更加倾向于与新阿卡迪亚决战。根据我得到的情报，自从转移了基地之后，反抗军一直在积蓄着力量，而新阿卡迪亚也早已意识到了这点并作出了相应的对策。我相信二者之间的战争很快就会爆发了，而这场战争，反抗军是没有胜算的。”

“……为什么要告诉我这些？”Zero转过头，疑惑地望着我。

“是对你告诉我真相的谢礼吧。而且我也想要知道，传说中的英雄究竟会怎样看待这样的情况。”

“我从不认为自己是什么英雄。我所做的只是信赖我的朋友并为他们而努力罢了。”Zero淡淡地说道，“这一年来，无休止的战斗对我而言已经失去了意义，接下来我打算去找反抗军。这对于你们新阿卡迪亚而言可不是什么好消息。”

我们再没有说话，火堆发出了“噼里啪啦”的声响，似乎在预示着什么即将到来。

第二天，我们就到了人类区域附近。Zero直接离开了，应该是去寻找反抗军的新基地了吧。我回到了电视台，上缴了一份普通的报告。我把这份经历和那支录音笔一起掩埋在了沙漠里，因为我无法保证说出真相之后自身的安全。尽管我会努力让更多的人换一个立场来思考这场战争，但我依然不能挺直了胸膛确认自己所为的正确性。

果然我只是一个卑微渺小的普通人而已。



掌门人

开学了，中午出去吃饭，到处都是穿校服的学生们，这不禁让马修我想到自己的学生时代，那种感觉记忆犹新：有点对假期不舍，但又能天天和同学死党们厮混一起也是很高兴的，而且对新学期新知识也很好奇……学生时代早已离我远去，现在该做的，就是努力把每辑《掌机王SP》给做好做精，这样也才能对得起广大读者朋友们一直以来的支持。

主持 马修&胧月

插画 西瓜树



逆转什么的最讨厌了！

经常看到有某人说买《掌机王》剩下那量毛存起来再买一本，但是我这边还找不到那两毛钱呢！因为老板好人，直接卖9元，所以每次找我1元，幸福啊！

清远 洪博

阿鲁：经过我精密的计算，每次找两毛的读者差不多两年可以用找的钱买一本；而这位每次找一元的读者，只需要5个月不到就能买一本了！这是何等的效率！

胧月：这就是阿鲁看完后的感想？

白菜：结尾逆转了，视八毛钱如粪土的这位老板简直是勇者。没想到在这个经济发达物、欲横流的时代……

胧月：打住，别以为逆转个135辑发言的排列顺序我就看不出来。

小弟和LIKY哥一样，没钱人玩有钱人的游戏。去看车展，试坐了宝马M3（120万）和X5M（198万），以及斯巴鲁翼豹STi（49.8万），还有好多十分想坐的心爱的兰博基尼和布加迪……

算了，要观赏那种车是要出示老板名片的，而我只能停留在“汽车模型”这边，知足吧，说不定哪天连模型都玩不起了，唉，长叹一口气！

北京 房宽京

伊娃：那一年学友巡演《雪狼湖》，从西安到南京，虽然两次都离我很近但都很遗憾地错过了，而如今有了能力却没有了再一次的机会，唉，长叹一口气！

马修：呃，要有自信么，10多年前也没人敢想象当时手机这么贵的东西也会普及……

只言片语 139辑最喜欢内容：《火纹》攻略。又能享受《火纹》的乐趣了！（鹿泉 商涛）

本辑热门游戏

皇牌空战X2 联合突击 3人

酷洛洛： 最终BOSS驾驶的不是飞机，是张纸。

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村 2人

乌冬： 这是一个卖萌游戏。（无误）

卑怯宝箱



这次我们秀图为次，讲故事为主。话说小编中有几个人特爱攀比，比车比钱的阔佬行为当然与我们无缘，比的只是小小的幸福和无聊透顶的“优越感”。拿看片子来说，每到星期三，先看完《轻音》最新一集的人是可以优越一下的；先发现《医龙3》消息的人是可以优越一下的；其他小编在内部聊天软件上发了一条自己看过的新闻时，那更是不能错过，赶紧嘲笑他“火星”吧！——看，这是一群多么扭曲的家伙。

乌冬和胧月是小编中的两大初音厨，不过喜好各有侧重。乌冬好的是虚拟偶像，胧月感兴趣的是众多歌曲。某日，乌冬面有得色地走向胧月的办公桌：“我初音的39祭下好了啊。”“哦。”胧月无表情地摸向自己的包，未久，掏出照片中拍摄到的物事。“我、我其实已经看完了！”乌冬雄辩道。

伪·阳光学院

罗马数字的书写规范

在书写游戏续作的名称时，自然会遇到表示作品次序的数字。为了与原名统一，难免就要书写罗马数字，最典型的就是《FF》和《DQ》这两个系列。拿“FF Ⅷ”为例，如果不注意书写规范，基本上就会以键盘依次输入“F F V I I I”，即“FFVIII”，在视觉上的差别很大。那么在此就教给大家最简单的标准罗马数字输入方法——使用WINDOWS自带的智能ABC输入法，键入“v2”，就可以翻页找到所有标准罗马数字了。

字

这次是第二次购买《掌机王SP》，第一次寄读者函，可是发觉字有点丑，请见谅。

广州 钟慧娴

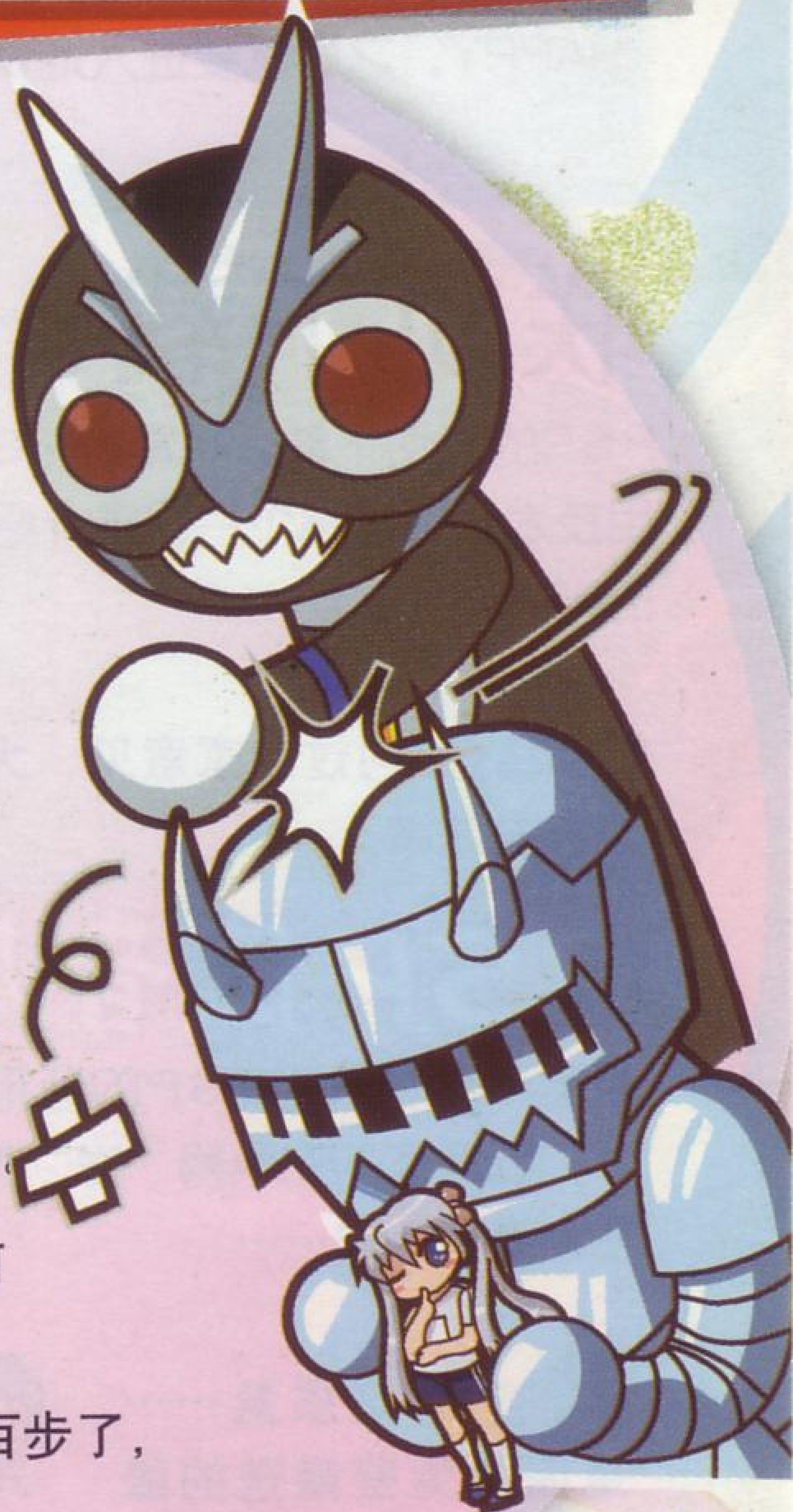
胧月： 看了你的字后发现编辑部里比你的字写得好的人没几个，比如……

白菜： 咳……那个，只要是女性读者的回函，一经发现，上书率自动增加4.78个百分点，各位女生赶快来信吧。

乌冬： 严禁通过非正常手段骗取女性读者的好感度！

阿鲁： 乌冬又开始对新同事大小声了……

宅鲁



又是《宅回首》又是《深爱》专页，还有美少女麻将游戏……阿鲁这也太宅了吧，那个小镜的模型估计阿鲁会喜爱很久吧？真是宅得不可救药，宅什么的最讨厌了，好吧，其实我也是宅，好想有阿鲁的小镜手办啊，好羡慕阿鲁，即使是酷洛洛钢拳揍他，他也依旧沉浸在拥有镜的幸福喜悦中吧。

江苏 Binbin

阿鲁： 我的宅，其实是宅心仁厚的宅。

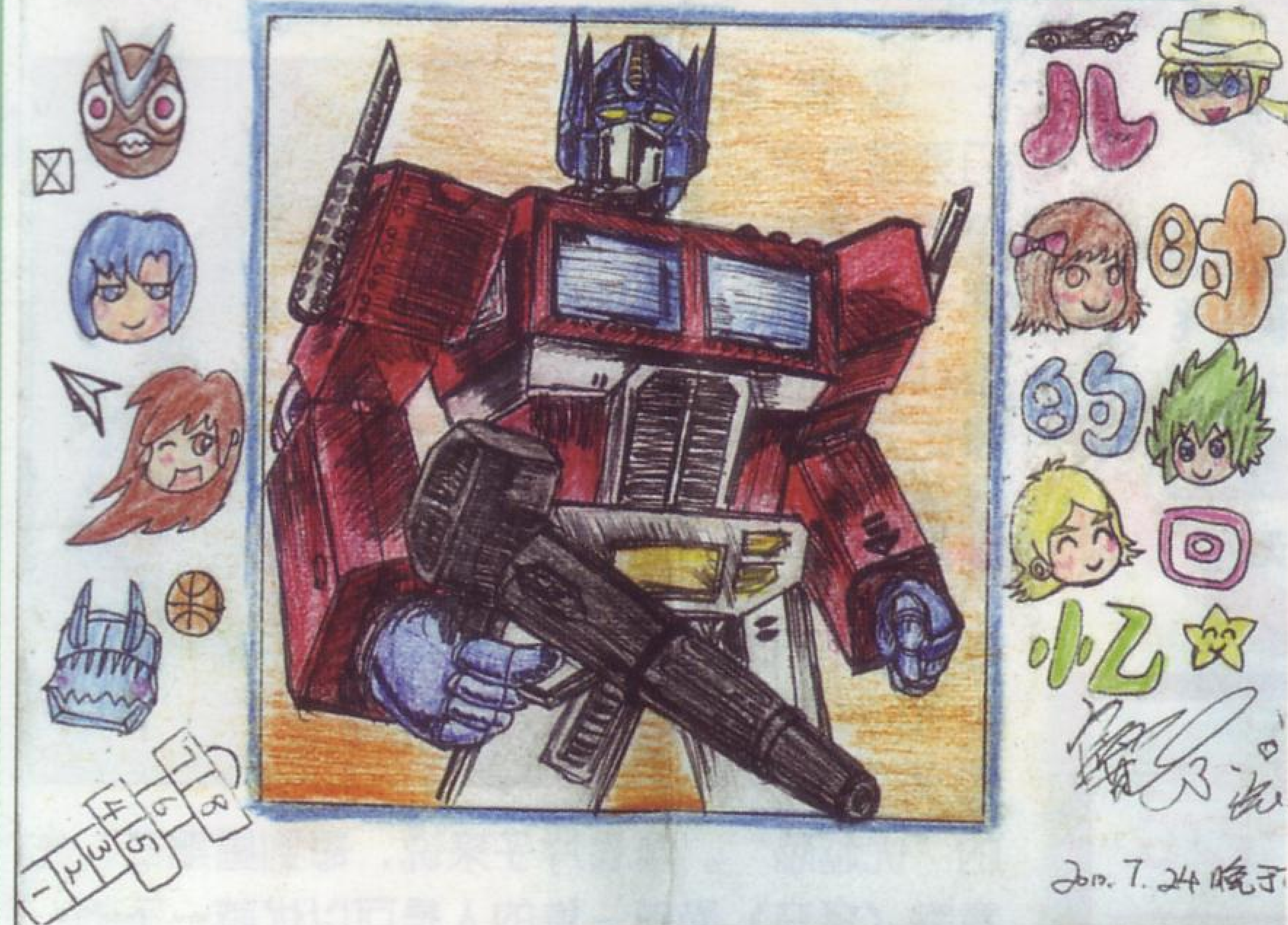
马修： 陆游的这个词就这么被阿鲁变成了OTAKU专用的自夸。

伊娃： 马修不要五十步笑百步了，你不也是宅吗？

酷洛洛： 酷洛洛钢拳……

只言片语 139辑最不喜欢内容：《火纹》攻略。因为《火纹》攻略书被同学拿走，朕没书看了。（保定 皇上）

儿时的回忆



北京 房宽京

乌冬：这个风格的擎天柱，太经典了！

马修：好多儿童时代的记忆啊，左下那个是跳数字的游戏，左上方框里有个叉的貌似是互相堵的桌面游戏。

苍穹：纸飞机……

回收再利用方案

在此向小编提一下意见：家中的书已经有一定数量了，看完了的书有点鸡肋，可以开展以旧换新的活动吗？小编把书收起来又能循环再用，符合低碳环保啊！

广东 蔡翊

伊娃：其实小编桌子上的书早就堆到放不下了，为了不增加咱们的负担，因此这个活动就不展开了。

阿鲁：我很想知道，你是打算让我们怎么循环利用，要知道编辑部周边可没有造纸厂……

高三开始了

就要开始高三的提前补课咯。唉，我狠下心要封存PSP和NDS了，就只剩下十多天可以HAPPY，之后就要进入地狱般的高三了。

崇州 宋月阳

苍穹：暑假结束了，又有一批步入高三，向所有高三的学子们道一声“加油”！

乌冬：暂别PSP和NDS可以，不要暂别《掌机王SP》呀，买齐来以后还是可以用到攻略的嘛！

白菜：把做广告的叉出去！

联动下载

去香港把PS3也顺便买了回来，现在每天下班回去就搞PSN和PSP的联动下载。《掌机王SP》是不是也应该像《游戏机实用技术》那样搞个栏目来介绍PSP在PSN的追加下载和NDSi的DSiware下载？

广州 MAX

马修：问过大家意见，大家也正有此想法，也请大家留意并关注哦。

PSP低音炮

两年前老爸买手机配送一个低音炮，我最近才想起来拿它来当PSP的音箱，但第二天早上听歌才听到一半，低音炮的充电器“嘭”的一下爆了。好不容易给PSP找了个音箱，唉……

湛江 小牙谦

苍穹：这质量……是因为免费赠送的缘故么。

马修：忽然想起来，GBA刚兴起那会，我还买对大音箱呢，呵呵。

鸣人不出招

某日和同学一起前往街机厅，在玩《火影》时冲老板吼了一句：“怎么鸣人搓不出招！”结果一不留神拔出了操纵杆，看周围没人注意，便淡定地离去，闪人……(^0^)

舟山 半三

阿鲁：游戏厅的老板真可怜！

乌冬：家里开游戏厅的死开！

马修：突发意外的时候最该做的就是镇定啊。

只言片语 期待NDS版《黄金太阳》，在GBA上玩过，也期待在3DS上能玩到续作。（上海 徐军）

掌门话题 TGS我们盼什么？



今年的TGS，个人无比期待，面对着3DS以及新款iPhone的威胁，我想索尼应该不会仍旧无动于衷的，期待索尼的震撼出击，这样一来掌机业便会进入强盛的三足鼎立时代，相信这一天的到来只是迟早的问题。



近期掌机平台上新作频发、各类消息层出不穷，一时间几乎让我忘了TGS即将到来。由于任天堂不会参展，3DS方面就暂且按下不表，索尼公布新掌机的可能性也微乎其微。个人比较期待的是《寄生前夜 第三个生日》、《MHP3》、《二之国》、《天空机器人》等数款作品的试玩影像。当然也希望某些厂商能够公布惊喜之作来"震我一下"，刺激一下个人最近被新作轰炸得有些麻木的神经。



TGS啊……希望《特洛伊无双》多公布些内容吧。掌机上也继续出给力的《无双》，本人的PSP-1000虽然被无良小贼给盗走了，但《无双》之魂依旧在热血地燃烧着。主机的话，索尼就算不发布PSP2回敬老对手任天堂，好歹也得出个滑杆位置正常的、屏幕饱和度正常的新版本PSP啊。



关于TGS，本人倒是没什么可期待的，目前已经堆积了不少想玩但有没时间玩的游戏了，再多来些喜欢的游戏，咱的旧帐可就真没法还清了。不过，TGS会场里卖的东西和小礼物倒是蛮期待的，正好让那些去TGS的同事给我带点回来，当然最最值得期待的就是我想要的几样和《幸运星》相关的物品，某人可千万不要让人家失望呀！



最期待的是SCE的新掌机（虽然不知道有没有）。最近《樱战》新作的消息传得沸沸扬扬，不管是魔都幽击队还是柏林华击团，都行。至于《真・女神转生4》这种幻之游戏，期待了也是白期待。



游戏的名作续作自然不用说，最期待的果然还是PSP的新机型。Sony你可不能让大家失望。



这次TGS最期待的毫无疑问就是《MHP3》了，而且还有现场试玩，想想都觉得激动，不知道以后会不会提供试玩版下载？



乌冬快去给我买个做玉子烧的平底锅。

最毒阿鲁心

我们班有12个人借我的《掌机王SP》看，有10个对我说下次把NDS借给他们，说想玩《深爱+》，我只能苦笑两声。阿鲁别写得那么诱惑好不好，真想让我那些哥们中毒啊，谨记"最毒阿鲁心"。

南京 李默毅



胧月：我看你怎么解释。

阿鲁：这是冤枉好人呀！要知道我是如此地用心良苦，希望这些小花朵在茁壮成长前能多受磨练，等他们长大成人之后能抬起我的重担，向全世界传播二次……（脑后一阵剧痛，然后倒地不起）



伊娃：谁能帮我把这家伙拖到别的地方去，我不想在我100米之内再见到他……

怀旧厨苍穹？

新小编苍穹看起来很棒啊，喜欢用模拟器玩老游戏、非画面党，难道苍穹就是传说中的怀旧厨？

西安 困困



苍穹：绝对的怀旧厨，没有掌机之前就经常用手机上的模拟器玩老游戏。一方面是因为怀旧情结，另一方面也是因为不想错过以前的好作品，因此得忙里偷闲地填坑。（笑）



马修：困困同学看人太准了，话说我路过苍穹那，经常看他在那玩经典老游戏怀旧。



只言片语 《初音2》的那首《激唱》比1代的《消失》难多了……（丹东 凌乱de羽翼）





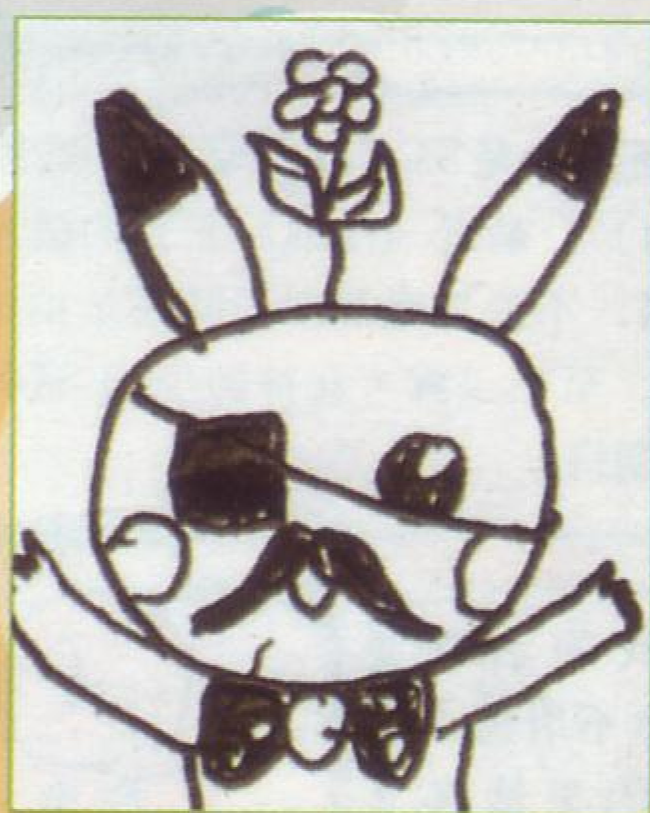
福鼎 乔巴

马修：这路飞还挺有气势。



哈尔滨 大胖

马修：钢铁饭的画风也是“钢铁”风格十足。



福州 会飞的猪

马修：独眼八字胡脑袋上还插朵花，真是只奇怪的皮卡丘啊。



湛江 小牙谦

乌冬：很可爱的初音，大家以后觉得地方小也可以像小牙谦额外在一张纸上画。



中山 Lyclone

阿鲁：酷洛洛这又是在偷袭谁呢——我为什么要说又呢？



放假两个月，我竟然一点感觉都没有，本想把堆积成山的游戏全都完美掉，现在看是不可能了，唉，人生啊……

上海 郑一帆

马修：两个月就想把堆积如山的游戏完美了？

最近老弟《FF》好像玩疯了，一开PSP就是《FF》。

广州 皇家骑士

马修：正常的，盯着一个游戏玩其实是最有感觉的。

据说最近PSP-3000可破解版几乎没有全新的了，如果想买3000破解版的玩家一定要注意，其实3000不破解版+UMD也是不错的，小编以为呢？

杭州 小武

马修：价格上说好像也有道理，破解和不破解的差价真就是一两张正版游戏的钱。关键还看大家想玩多少游戏以及消费观念啊。

我在江门过暑假，但在北京读书，8月29日我就去北京了，万一中奖了小编以表中地址为准。

北京 王子

马修：这个大家尽管放心，一旦地址有问题邮件会被退回，接着我们会联系中奖者。大家填回函表地址时候也要注意地址上可能发生的变化。

某编要是喜欢集邮的话多方便，那么多信。

南京 近视先知

马修：不过据我观察，《掌机王SP》貌似真没有集邮爱好者，而且信到小编这里时，都已是分类好的回函表了。

139辑的“玩家点评”为什么全是NDS的？

天津 管邵强

马修：“玩家点评”登什么机种关键要看大家投来的稿子，那辑没有PSP游戏的评论只能放两个NDS的啦。各位PSP玩家也都把你的点评按照要求投来吧。

某天深夜玩《太鼓达人》，正当睡眼朦胧时，屏幕里的蓝色符变成了马修的头像，接着立马变回去了，害我打出了一个不可，555……

福州 s.h

伊娃：打游戏也要有状态才能打出好成绩。

世博真好啊！小编们去了没？沙特那些人很有米啊。那么大的屏幕，有100个马修那么大啊！

广州 Socksi

马修：我感觉我本人的身材会比Socksi同学想象的要大。

地龙宝宝在哪捉？我在洞里转了3个多小时也没见过一只。

佛山 三国志

马修：是宝贝蜚龙吧？在桥下面的洞里，洞口被桥遮住了，再仔细找下。

我发现身边多了很多宅男宅女，我也是，大家都窝在家里玩游戏、电脑。

湖州 小夜

阿鲁：宅也是一种生活方式嘛。

昨天我妈和我抢NDS玩，今早我去她床上拿NDS，一看居然进水了，不知道她玩的啥游戏。

重庆 练新

马修：老妈和儿子抢游戏机玩……这在我小时候是难以想象的啊。

只言片语 索尼给点东京好不好，好歹也得回老任一炮，要不然今年的TGS就太不给力了。（辽阳 岚飒）



克拉玛依 明智十兵卫

马修：我由于策划专题找《贪吃蛇》的图找得眼花时，无厘头地发现了这个……



天津 yzx

伊娃：Yzx同学的这个New DS看起来像是全触摸操作的哦。



汕头 JJ

白菜：这“N3DS”字样设计得很像个小飞机的说。



西安 柴

马修：这位朋友被封了PSP却私藏了GBA——很有本人当年交出GBA但私自留下GBC的风范啊。



大连 宅の太阁

马修：我说这么眼熟呢，原来是泉此方女神！



佛山 四方雄介

马修：啾音的眼睛嘴巴脸颊即使画在方框也能一眼看出，这就是特色啊。

话题·《幻想传说 换装迷宫》包含两款游戏，你更倾向于复刻的《幻想传说》还是原创的《换装迷宫X》？

只要素质好便喜欢。

茂名 失业

当然是原创的了，复刻的做不到《心金·灵银》那样的诚意是无法吸引我的。

贵阳 王士吉

《幻想传说》，因为我玩《幻想传说》的时间比较长，比较熟悉。

北京 幻影の霸者

我目前都没玩过，所以……

崇州 月月

说实话，都没什么兴趣。

长沙 D

支持《换装迷宫X》，因为相比复刻，它更能带给玩家新的体验。

贵州 孤狼

《幻想传说》，多年老字号了，挺一下吧。

增城 晓零

没PSP，但是GBA的《幻想》我玩过，很经典；同样，GBA的《换装3》我也玩过，全明星是一大卖点。

信宜 卡拉·温德

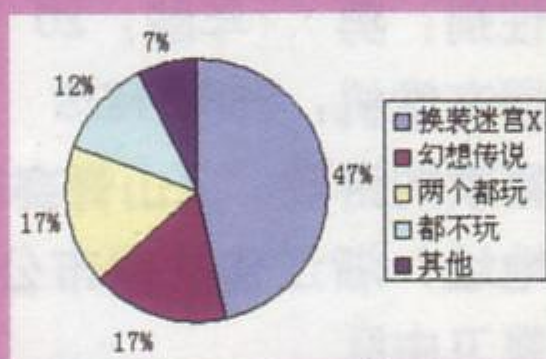
《幻想传说》，《换装迷宫X》一定有什么不足，才加进《幻想传说》。

贵阳 世文

就我个人来说，更倾向于《换装迷宫X》，因为原先玩GBA版的时候由于不能存档和它失之交臂，正好弥补了我的遗憾。

天津 才子

马修：《换装迷宫》和《传说》，原创和复刻，大家的选择怎样呢？马修我随机抽取一些读者的回馈，统计结果是近一半的朋友支持《换装迷宫X》，而支持《幻想戳说》和两个都玩的则各占17%。统计结果如图。



只言片语 爱花爱花我爱你，就像老鼠爱大米。（温州 最终的战士）

交流空间

想秀你就来！

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

醒目 想上“交流空间”的朋友请务必在每次寄回函的时候在贴头像下方的小字最左边划上✓，这样小编才能将您的信息公开在这个栏目里，鉴于大部分女性读者都没有在指定位置划✓，特此强烈呼吁一下广大关注《掌机王SP》的MM们，给广大的男性读者一个机会，同时也给我们的栏目添色！

艾虹宇　昵称：小艾



性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《初音》、《空之轨迹》
地址：广西省南宁市西乡塘区大学东路176号畜牧兽医094班
邮编：530007
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

高俊峰　昵称：gf

性别：男　年龄：17
拥有掌机：NDSL、GBA、GBM
喜欢的游戏：《深爱》、《DQ》
地址：广东省东莞市石碣镇黄泗围大洲村
邮编：511700
Email：lovely.t-t@163.com
想说的话：“吐槽记事簿”很搞笑，支持ing。

孙枫浩

性别：男　年龄：20
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《山脊赛车》
地址：浙江省杭州市公安边防总队后勤基地留下镇警卫中队
邮编：310023
想说的话：我爱游戏！

郝俊　昵称：幻影の霸者

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDSL、NDSi LL
喜欢的游戏：《口袋》、《Fate》
地址：北京市顺义区建新北区6-4-501
邮编：101300
想说的话：喜欢《口袋》和《Fate》的朋友请与我联系。

周鸽泓　昵称：御宅大仙

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、NDSi
喜欢的游戏：《深爱》、《死或生》
地址：江苏省苏州市吴中区木渎金山路215号2-102
邮编：215101
想说的话：让全世界人们都来购买《掌机王SP》，一人买两本，一本看，一本收藏。

张其弘　昵称：弘哥

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP、NDSi
喜欢的游戏：《MHP》、《伊苏》
地址：辽宁省瓦房店第六高级中学三年三班
邮编：116300
想说的话：PSP被锁进保险箱，TT卡被班主任没收，极度郁闷中！

只言片语 多亏了“交流空间”，让我认识了一位ACG爱好者，十分感谢！（中山 电蚊拍）

梁浩铭

性别：男　年龄：18
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《雷顿教授》、《牧场物语》
地址：广东省广州市番禺区洛溪新城中学高三（3）班
邮编：511473
想说的话：喜欢就好。

周同亮　昵称：准iphone达人

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《MHP》、《无双》、《MGS》
地址：江苏省连云港市东海县房山镇房南村7组48号
邮编：222341
Email：xiaoliang_PSP@yahoo.cn
想说的话：希望能出一些FC的专业文章。

于永川　昵称：沙比吉拉比

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：很多
地址：贵州省清镇市镇一中原高一（8）班
邮编：551400
想说的话：我爱《掌机王SP》。

曹嘉恺　昵称：小黑

性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDS、GBA SP
喜欢的游戏：《逆转裁判》、《应援团》
地址：广东省深圳市宝安区48区富佳院B2 1103
邮编：518101
想说的话：《应援团》华丽全S，哈！

淘夏秋　昵称：球球

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：《口袋》、《牧场物语》
地址：江苏省无锡市崇安区金海里6号102室
邮编：214026
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

谢宇豪　昵称：主席

性别：男　年龄：15
拥有掌机：iDSL、GBA
喜欢的游戏：《DQ》、《洛克人》
地址：上海市杨浦区平凉路2828弄3号503室
邮编：200090
想说的话：小编们别被吓到哦！

徐琪　昵称：XQ

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《FF》、《空之轨迹》
地址：广西省武鸣市武鸣高中341班
邮编：530100
想说的话：喜欢动画游戏化或游戏动画化作品的人都来找我吧！

曾仕晋　昵称：韦太

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《王国之心》、《星之卡比》
地址：广东省广州市番禺区桥南街喜盈雅境9座404号
邮编：511400
想说的话：希望《怪物猎人日记》快点出。

戴柳帅　昵称：杯子戴

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《勇者30》
地址：黑龙江省哈尔滨市道外区卫星路111号圣罗娜地板
邮编：150050
想说的话：我可以不中奖，但一定要登我啊！

何浩生　昵称：岚

性别：男　年龄：17
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：《口袋》、《机战》
地址：广西省贺州市八步区爱民路76号
邮编：542800
想说的话：最近连续几天的强降雨，让我毫无兴致玩游戏。

富忠华　昵称：消失以前的神

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《MHP》
地址：辽宁省沈阳市沈河区第八十一中学
邮编：110001
想说的话：终于放假了。

颜伟凡　昵称：不速之客

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、GB
喜欢的游戏：《MGS》
地址：福建省泉州市丰泽区新华北路新华小区宝龙花园6-502
邮编：362000
想说的话：最近灾难那么多，怎么看都觉得像2012！

FAQ电台

一轮漫长而又短暂的暑假后，同学们是否已经重新回到学习的紧张状态呢？分班、升学的同学们又是否已经习惯新环境和新事物呢？人生就如无数的FAQ，虽然本栏目无法给大家解答这些“人生问题”，但至少还可以给大家分担一下掌机游戏方面的疑难杂症，大家记得踊跃参与哦。

栏目主持：酷洛洛

随着掌机伴随我们的时间越长，里面的存档自然也会越来越多，电子产品的可靠之处在于它们的机械式操作，复制、删除、保存，一切都是如此斩钉截铁，只要不动它，搞不好几十年后数据依然完好无缺；不可靠之处在于它的突发性，好不容易玩下来的进度说坏就坏，对于它的主人完全不留情面，脾气一大来个“自曝”，瞬间将你记忆棒和TF卡内的数据化为乌有，这同样是来得斩钉截铁。酷洛洛最近玩《皇牌空战X2》就坏了两次档，三个玩家档没了两个，还有一个幸好正在游戏中，经重新开档保存后抢救成功，在下绕那么大个圈说这个“血淋淋”的真实案例，无非是想告诉大家——最好定期把PSP存档备份到电脑上。

记忆棒总是会不知为何地容量变少，每次要格式化才会回复正常，老是格式化对PSP有不好的影响吗？这个问题除了格式化还有什么方法可以解决？这是组棒吗？

上海 鬼畜君

容量减少原因有许多，可能是文件过多造成的容量占据、可以是使用自制软件错误关闭时出现损坏文件、也可以是金手指即时存档的缓存，这位读者要知道这些容量都用去哪些地方才可以找到容量减少的根本原因，一般来说与原装组装无关。另外关于格式化，频繁格式化对PSP是没有任何影响的，因为格式化的对象仅为PSP内的记忆棒而已；另外PSP记忆棒（Memory Stick DUO）属于闪存类存储设备，原则上格式化不会对其产生任何不利影响，而闪存的低级格式化（PSP不具备）更能对坏道起到一定的修复作用，因此不用过于担心。

PSP-3000如果变砖了，还有办法救回吗？

桂林 黄璐璐

如果是真砖的话，那就彻底悲剧了。当然，如果这位女读者买的是港版机，某天去香港旅游的话，可以考虑顺路送一趟Sony的PSP官方维修点进行维修，维修完毕之后就是一台拥有最新版本系统的PSP（无误）。

小编好，我用中文版Moonshell2听相声和评书，文件时间比较长，可每次听歌中途退出，再次进入就会卡在读取界面不动，请问这个问题该如何解决？

舟山 莱子

建议你将原来存储卡里的“Moonshl2”文件夹整个删掉，然后将下载的“Moonshl2”文件夹重新拷进存储卡，重新运行后进入磁盘扫描，接着进入设置界面，这里将“起动时に毎回ディシュクチェックする”前面的勾去掉，以后就可以跳过扫描过程直接进入文件播放了。

只言片语 虽然TGS时本人会上学，但我还是祝福小编玩得开心、幸运儿们过得快乐，别忘了把幸福的时刻记在书中哦。（大连 紫血青龙）



本人的初代NDS烧录卡是TT，内核版本是1.17a12的，在读新出的《太鼓达人》的时候显示“load rom errcode=-4”卡住，很想玩这个游戏，帮帮我吧 T_T。

江苏无锡 高黔



使用TT卡的同学要注意，在玩新出游戏时一定要及时更新数据库的版本，即更新infolib.dat和extinfo.dat这两个文件。最新的《太鼓》在更新了7.1的数据库后就可以正常游戏了。



《火影忍者 羁绊驱动》中SSS级任务“黄泉路返り”、“大进击”这两个任务是在太变态了，在BOSS的干扰下根本无法阻止杂兵过防线，请小编帮忙。

哈尔滨 董辰浩



黄泉路返り还是比较轻松的，推荐使用丁次和鼬作为主控角色，队友必定保留一个大和，丁次的“超张张り”不断放、鼬的“天照”不断出就能阻止绝大部分的小兵，发现漏人的时候用大和捡人头，注意异常状态的免疫，特别是麻痹和完封这两种状态。

至于大进击，这是酷洛洛认为全任务中难度最高的一个，推荐用鼬，第四场景是难点，尽量让队友牵制BOSS的鼬，然后自己负责清理前往封印的杂兵，这一部完成后面就会轻松一点，如果真的无法完成，建议与好友联机吧，这可是本作副标题的主旨哦，尤其最后一个场景有两名玩家一左一右拦截杂兵会轻松不少。



请问PSP版的《GTA》攻略在《掌机王SP》的第几辑？

沈阳 眉头小超人



如果这位读者问的是《横行霸道 罪都故事》，那么它在《掌机王SP》的第52辑有攻略。如果问的是《横行霸道 唐人街战争》，那么它在《掌机王SP》的第107辑有攻略（虽然是NDS版，不过攻略内容是没有变化的）。



PSP游戏《神偷奶爸》中Ending Trouble关卡的第一个场景如何解谜？

福建 肖建



这关其实非常简单，先在缺口边召唤长条助手，使用气枪将其吹倒便形成一座桥，过桥再召唤单体助手放在桥的正中央并将其冷冻。从右侧起跳往上来到左上角，踩上红色机关再按L键撤销第一次召唤的长条助手，则冰冻的单体助手会掉下去压住机关，出口门打开。





《雷电十一人3》里英格兰队长该怎么收啊？没完成条件不能对战？

广东 王启乐



英格兰队长的位置在ウミヘビ岛的スタジアムへの道右下区域，和イナズマ'10的超次元机器人在同一个位置。想挑战他需要队伍平均等级达到55级才行。



140辑的《初音未来 女歌手计划2nd》攻略中说打《炉心融解》达到20000点就可获得一件衣服，为什么我打了几遍都没有，这里的点数指的是歌的得点还是累积的总点数？

江苏南京 圣水战领



可能我没说清楚，让这位同学误会了，这里20000点并不是指过关时要得到的点数，而是指商店里这件衣服的售价。本作里衣服的获得并没有点数要求，只要打过了相应的歌就会出现，然后就可以在商店（ショップ）里购买了。





《深爱》初期和爱花去海洋世界，回去时为什么会黑屏呢？

无锡 孙若钧



这位读者用的应该是汉化版吧，这是汉化版特有的BUG，解决方法有两种：1.先使用日版完成这部分内容，然后存档再返回汉化版，由于汉化版在日版基础上汉化的，因此存档通用；2.将NDS时间调成非夏天同样可以解决问题。

只言片语 《火纹》让我在步入而立之年还留着一台NDS。（昆明 李斌）

小编寄语

苍穹



◎囧事一则：买了双拖鞋原打算加班的时候换换，放松一下脚丫，结果买回才发现居然是双气垫的，走起路来会“扑哧扑哧”地作响，弄得我穿上后只敢踮着脚走路，怕影响到同事工作。说起来《光明力量2》中也有一个凉鞋道具，穿上后不加任何能力，只是走路时会有特殊的音效……

◎近期观影：《禁闭岛》。年初的时候就在某电视台上看到过介绍，结果却被该节目无良地剧透了，害得我拖到现在才来观看此片。悬疑片一向是个人的最爱，本片的各种铺垫和拍摄手法又堪称精妙，看完后立刻订购了原著小说，希望能通过文字重新感受作品的经典之处。

◎精彩台词：Which would be worse? To live as a monster or to die as a good man?

白菜



□一年一度的TGS展就要来临了。虽说从规模上看还是E3展比较受世间重视，不过对于白菜个人来说还是更关注TGS……这就是悲哀的日式游戏玩家的执着。Sony，说好的PSP手机也别忘了，实在不行也拿个新机型出来啊！

□上周过了一个非常充实的休息日——在空调房中蒙头大睡17个小时，然后精神奕奕地下楼吃晚餐。这样的作息时间让白菜想起了大学的美妙生活……

□同样是发生在休息日的故事：早上被乌冬邀去游泳，结果发现泳池下午3点才开放。等到下午和阿鲁前往华强北维护电脑完毕后给乌冬打电话，他又说不想去了……这就是休息之前一直叫嚷着要去游泳要去泡水的乌冬的懒人真面目，哇啊，你要干什么！快住……

Juxi （美编）

◆因为爸妈要过来缘故，再次面临了搬家的命运。时间过得真快，离上次搬家已经一年多了，我和老妹也过了一年自由自在的生活。想到我们两个不相上下的懒散，老姐还一度怀疑我们会饿死在家里。

◆唠叨了很久的吃牛排计划到这个星期才付诸行动，上网搜到一家风评还不错的餐厅，到地方后才发现地址没有记熟，因此走了不少冤枉路。当终于拿着菜单点餐的时候，有点苦尽甘来的感觉。两个人坐那儿边吃边聊，被周围的浪漫气氛感染，心情自然而然地开朗了起来。

乌冬



◆千呼万唤，《MHP3》的发售日终于公布了，话说今年又撞上两大“怪物”对决，（为什么要加又……）不过好在这次隔得不算太近，希望这次能有时间仔细品尝一下两个最喜欢系列的新作。

◆说到《口袋妖怪》，才猛然想起自己还没预订游戏……上网搜了一下，发现今年商家开的价格都普遍偏高，尽管游戏售价没变但用去年的价格却买不到了。无奈最终只好找了个最便宜但距离较远的商家拍了《白》（还是比以前贵），虽然不能第一时间玩到，但想想那时正值TGS，就算游戏到了也没时间玩，也无所谓了。

咕噜 （美编）

◆周末休息在家自己动手包了回饺子，发现自己做的饺子成本也不低呀。原材料全在超市购买，饺子皮4元46个，新鲜的虾仁10元20个，猪肉8元，香菇、红萝卜、葱、姜少许就算2元吧，合计：24元。约0.5元的一个饺子。从自己剁馅到完全出成品耗了3个小时，饺子做得比较成功，味道也不错的，个头比较大，馅料也足，呵呵。

◆想一想在超市里买一包“湾X码头”的虾仁水饺48个装的要35元，虽然简单方便快捷，但还是自己做的吃起来比较放心。毕竟是亲历亲为，选材和用料都不会马虎对待，也没有那么多乱七八糟的添加剂，还享受了制作过程。

酷洛洛



★最近编辑部楼下开了家肠粉店，价钱不错，味道还可以，由于这附近的食店已经全部吃腻了，加上之前卖早餐的小店做的肠粉实在够烂，于是这新店就成为了本人每天必去的地方，还经常抓住阿鲁、白菜和乌冬一起去。但最近总有不祥的预感，貌似周围好吃的店铺都不会维持得太长久，难道……

★终于把《四叶妹妹》的最新连载全部看完了，实在很不错，难怪那么多人期待这漫画能动画化。稍微搜索一下资料，发现传言由于原作者与动画制作方闹矛盾，所以尽管看见各种相关的模型周边，TV动画的消息在一度传开后却再无音讯，实在让人惋惜。

胧月

★感谢上天恩赐给我的奇迹。如果可能的话，我祈求……嗯不对，应该是创造下一个更大的奇迹——当然我知道这实际依旧会是上天的恩赐。看到本条寄语的各位，请你们一定要祝我好运，毕竟我是很唯心的啊。（笑）

★这个月得去两次香港，一次月初、一次月末。香港迪士尼还真不是一般的小，恰逢当天下雨，各项目没什么排队情况，半天就全部玩遍了。月末要去观看中岛爱的LIVE，对于我这绿毛党人而言也是ACG生活的一等大事。合照的话，因为我实在不上镜的关系，就算拍了也不会放出来吓大伙——上回与may'n的合照至今仍是损友的取笑谈资。

米格

■最近做了一个有关扑克牌的找错测试，看哪个扑克图案印刷有问题。我发现最好找的扑克错误就是梅花3的牌结果印了4个梅花图案的，其次就是把梅花牌的颜色印刷成红色的，最难找的就是JQK上面的人物印刷错乱的，我就没分清过这三张扑克脸有啥区别。

■《光环 致远星》离谱地偷跑让我又有了开360的理由，不过话说这游戏不就是加长版的《空降兵》嘛！

■觉得今年的奥斯卡大奖应该就数《盗梦空间》了吧，如果有变数，那一定是因为导演太年轻了。

■最后，祝大家新学期爱情友情样样顺，学业同时不耽搁！

马修

◆深圳特区30周年那天，本人在公园一不小心被拎了包，1.0版开始的PSP-1000、刚买不久的NDSi LL、陪我4年的索爱W810C、正版《心金》的计步器，再加上现金银行卡信用卡身份证，全军覆没。本来打算去吃点夜宵分享下特区30周年的喜庆气氛，结果不得不在派出所做笔录做到半夜。

◆丢东西第二天，我顶着太阳走了一天后给派出所提供新的线索，结果接听电话的小警察非常体贴，一通不耐烦的推诿让本丢了东西的我雪上加霜，整个人立刻从心里凉到外，小子还真知道我热哈。

◆开学了，中午出去大街上餐厅里放眼一看尽是校服萝莉，暑假后的夏季果然是萝莉控们的春天啊。（不包括本人。）

◆最后，希望这次买《口袋妖怪 黑·白》能顺利。

伊娃

■高中同学来深圳出差，周末抽空小聚了下，聊到双方的工作时，他的一席话让我羡煞不已：平时在单位里都是朝九晚五规规矩矩地上班下班，晚上十点钟就休息，可来深圳出趟差，每天都被迫到凌晨才能睡觉，而且公司那些人都早来晚走拼了命地加班工作，深圳的青年们不知道自己有多累吗？

■于是我下定决心，为了身体健康，我决定要让自己的生活正常起来，早睡早起！虽然到目前为止仍然是凌晨以后才睡觉，不过我相信会有实现的一天！

阿鲁

■眼看夏天就要过去了（虽然对于深圳来说还早），于是和乌冬等人商量周末去游泳，但是等到周末的时候，却因为种种意外，最终没有完成这个愿望。我就想运个动而已，这点小要求都无法满足我……看来咱注定只有宅在家和抱枕手办相依为命了。

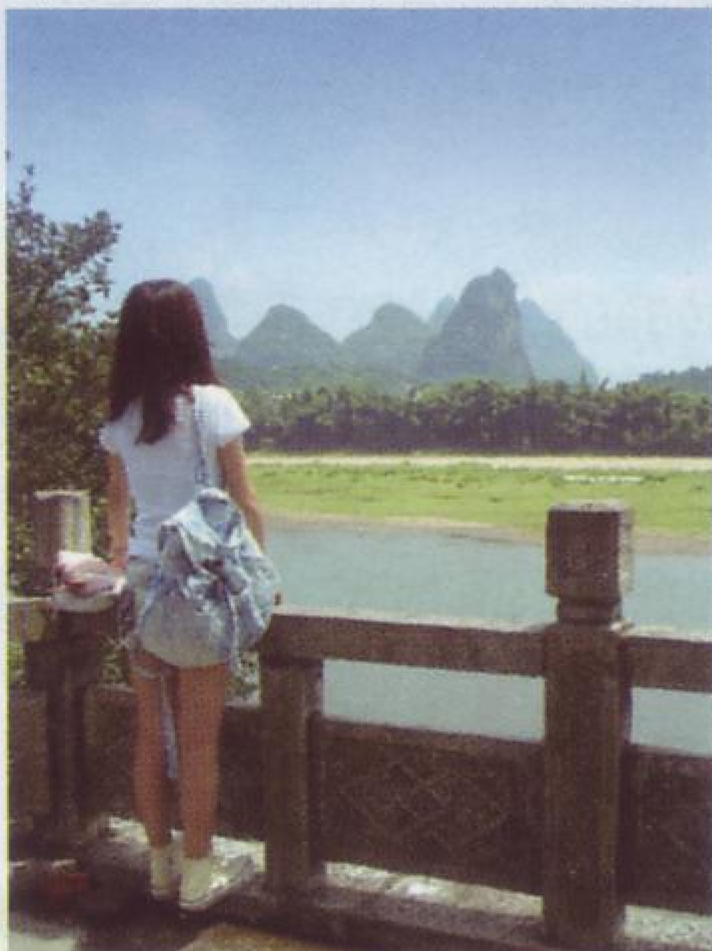
■近段时间和伊娃童鞋没事就混迹贴吧，人气不知不觉就高了起来，而且我发现贴吧里的妹子数量还不少嘛！不过讨论到回函的事时，贴吧里大部分人表示不想写字……你们这种想法是错误滴！我们这里一堆奖品，一堆明信片等着派送呢，你们不写回函不是就造成我们的资源堆积了么。你们继续这样懒下去，我就不准你们敬爱的伊娃姐姐去逛贴吧了，哼！

■再次呼吁女性读者寄回函时记得在“我愿意在交流空间中公开我的信息”一栏旁边打上“√”。

澄香

（美编）

◆最近出门旅行了一次，途中天气非常配合，吃了不少好吃的，也看了很多美景。看来难得出门一次，连老天爷都很眷顾呢。旅程中一切非常顺利，不过到最后回家的时候却上演了一点小插曲：自己给朋友和家人带的礼物都落在车上了。幸好朋友都能够谅解。途中闲逛的时候看到一句话：让你的心灵记录美景，而不仅仅是相机。虽然很喜欢这句话，但还是要和大家分享旅途中的美景一张，希望开学后大家都能有好心情迎接新的学期！



紫血漪

（美编）

◎开学：早上街上热闹好多，能看到好多幸福的孩子背着书包上学。
◎电影：《盗梦空间》成为今年最值得一看的电影，就好像《阿凡达》一样。
◎缝针：从小到大都没有伤口大到要缝针，前几天我家的古牧给别人的狗上来就咬了个大口子，伤口太大，带它去缝了两针，不哭不叫，坚强得让人心酸。
◎月饼：《WOW》玩家最近对“月饼”有新的理解，你懂的。
◎祝掌机FANS中秋快乐！

栏目主持：白菜

火热秘技

新学期开始了，恭喜一部分的学生成功升级，另一部分的学生成功转为上级职业！

深圳的夏天给白菜留下了许多难忘的回忆（主要是天气方面，大雨说下就下）。现在白菜即将在深圳体验第一个秋季，不知道会有什么特别的试炼呢？

说到秋季，受关注的TGS展就要来临了，希望能在展会上看到更多更好的消息。

PSP 日版 秘技

炽焰同盟

ブレイズ・ユニオン

◆软复位

按下START+L+R可以软复位。角色选择错误或是卡片选择错误的时候很有用。

◆便捷操作

按下L或是R能够高速跳过对话。按住△不放可以跳过剧情。

◆道具破坏与道具图鉴的关联

被道具破坏卡片效果所破坏的道具也会收录在道具图鉴中。另外用来开启Extra contents的道具即使被破坏，也能开启Extra contents。

◆死机BUG

目前确认PSP-3000的UMD版存在这个BUG。具体情况是在b路线中对战隐藏BOSS时，将BOSS的HP降至极限后输掉，然后下一个单位在突击时将BOSS的HP降至0，则会高几率触发。大家注意回避这个情况。

◆复活BUG

除去一部分角色外，使用复活道具让角色重归战线后，对话框中会出现空白的信息，使得对话无法进行下去。此时就要长按△键跳过剧情，然后就能正常游戏了。

◆地图情报小错误一则

CHAPTER3的第7关“变わり者、募集中”的出击准备地图情报中，自军的4与5的位置是相反的。

◆斜方向攻击

注意：本条秘技会严重破坏游戏平衡性，使用前请三思。

当自军单位的正上方或正下方有敌人时可以使用。该敌人的左边或右边也有敌军单位时，向敌人发起攻击时输入相应的斜方向，就能对斜方向的敌人同时进行攻击。对斜方向的输入时机有一定要求。正上方有敌人时可以攻击到左上和右上，正下方有敌人时可以攻击到左下和右下。只有左右两边有敌人时则不适用。

◆值得推荐的强力卡片

没有明显缺点的强力卡片

シールドバリア：游戏初期就拥有的卡片，几乎能防住敌方大部分的技能攻击。必杀种类为释放型因此不需要蓄力，ACE武器类型也是ALL，可谓非常强力！

グラヴィティカオス：卖点在于高MOV以及异常状态攻击。虽然对于暗黑无效的对手无法造成多少伤害，但依旧能够造成异常状态。因此遇上强敌总之先给他来一发好了。

使用上有一定限制但总的来说比较强力的卡片

スティール：在ヴァイス卡片出现后价值有所下降，但超高的MOV仍然非常有魅力。比起攻击力更注重移动力，况且根据是否能够夺取敌单位强力道具，会大幅度改变攻略的难度。

ヴァイス：主要在想要获得敌军BOSS所持道具时使用。但是即使抛开这一点，由于提高了LUK就等

于提高了强攻击的频率，实际上攻击力也会得到提升。

チャリオット：只要是枪系都能使用，不过大部分情况下都是骑兵用。当敌单位是小体型时，使用后就等于拥有对手的两倍战力。对上大体型的敌单位也能将数量减至跟己方相同，注意使用时机的话，仅凭剩余HP也有胜利的可能性。但使用时还是得注意兵种相性，不能过于自信。另外此卡也可以用在想将损失降低到最小的情况下。

レヴォリューション：让艾吉娜在防御战中几乎立于不败之地。不过由于胜利时也只剩指挥官一人，在削减敌士气方面比较无力。与チャリオット一样，根据使用时机不同，敌方的残余HP也会发生变化，因此要注意计算使用时机。

リフレッシュメント：虽然限定女性角色使用，但却是惟一能够回复士气与异常状态的卡片。注意阵型的话时常能够保持回复5名角色。不过低下的移动力是其最大的弱点。

エースガード：从前作开始就是强力卡片，不过在本作被限定为男性角色专用后，想用在防御方面则要下相当一番工夫。如何让敌方回合敌人只攻击男性角色则是配置时的重点。最大的问题在于卡片的移动力非常低，在配置方面会遇到难点。

サンクチュアリ：即使是昼间限定也非常强力。因为对士气造成的伤害是由存活士兵决定的，因此也可以用来提高伤害。

コーマカルマ：帕梅拉限定、夜间限定、而且只对无名杂兵生效。虽然条件限制比较苛刻，但一旦成功发动就绝对胜利。用来清理杂兵可说是一流的卡片。

ラウーガー：同盟内男性角色的ATK与GEN分别上升一颗大★，非常可靠。上升后的GEN在防御异常状态和道具破坏方面也是立竿见影。然而由于是拜弗限定发动因此在使用上会造成不便，另外越到后期上升的收效越小也令人惋惜。



下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 日版

战斗之魂 数码发令员

金手指

バトルスピリッツ デジタルスターター

GameID：BB4J F564E3B9

```
画廊模式全开
0225E270 3B9AC9FF
商店出售所有的卡包
521620E0 E1570000
021620E4 E1A00000
021620FC E1A08007
D0000000 00000000
商店的卡包不会卖光
52162138 0A000005
0216213C E3A020FF
02164EA0 E3A010FF
02165CB4 E3A02001
02165D38 E3A05001
D0000000 00000000
按SELECT+L
玩家的HP×9
94000130 FDFB0000
B21FFDF4 00000000
B0000008 00000000
B0000000 00000000
B0000024 00000000
2000000C 00000009
D2000000 00000000
按SELECT+L
玩家的核石×9
94000130 FDFB0000
B21FFDF4 00000000
B0000008 00000000
B0000000 00000000
B0000024 00000000
20000010 00000009
D2000000 00000000
按SELECT+R
对手的HP×0
94000130 FEFB0000
B21FFDF4 00000000
B0000008 00000000
B0000000 00000000
B0000028 00000000
2000000C 00000000
D2000000 00000000
按SELECT+R
对手的核石×0
94000130 FEFB0000
B21FFDF4 00000000
B0000008 00000000
B0000000 00000000
B0000028 00000000
20000010 00000000
D2000000 00000000
购买一次卡牌后
全卡牌开放
02000300 E59F6000
02000304 E12FFF1E
02000308 99999999
5215B728 E2888001
0215B72C EBFA92F3
D0000000 00000000
```



掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

栏目主持：胧月

伴随《口袋妖怪 黑·白》的发售，NDS玩家即将迎来又一次收集、培养和对战的盛宴，而月底的《大神传》同样是非常值得关注的作品。虽然之前以为下半年的NDS不会有太大动静，不过越来越多新作的公布依旧让该平台异常出彩。PSP方面除了既定大作的陆续跟进外，《MHP3》的发售日确定莫过于最大的消息，比预想中的要早了很多，它将会是年底商战的重磅砝码。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年9月					
18日	口袋妖怪 黑	ポケットモンスター ブラック	Nintendo	RPG	4800日元
18日	口袋妖怪 白	ポケットモンスター ホワイト	Nintendo	RPG	4800日元
21日	迪士尼仙子 小叮当与仙子大救援	Disney Fairies：Tinker Bell and the Great Fairy Rescue	Disney	AVG	29.99美元
23日	银河铁道999DS	银河铁道999DS	Culturebrain	SLG	5999日元
23日	上海DS2	上海DS2	Sunsoft	TAB	3990日元
23日	喧嚣音乐	じゃかじゃかミュージック	Plato	MUG	4800日元
30日	大神传 小小太阳	大神传 小さき太阳	Capcom	AVG	5040日元
30日	侦探 神宫寺三郎DS 红蝶	探偵 神宫寺三郎DS 赤い蝶	Arc System Works	AVG	4179日元
30日	闭锁病栋2	闭ざされた病栋 ディメンティアム2	Intergrow	AVG	5040日元
2010年10月					
7日	王国之心 编码重制版	Kindom Hearts Re：coded	Square Enix	A·RPG	5490日元
7日	天下第一 战国恋人 DS	天下一★战国LOVERS DS	Rocket Company	AVG	5040日元
12日	超级涂鸦	Super Scribblenauts	5TH Cell	PUZ	29.99美元
14日	东京黄昏破坏者 禁断的生贽帝都地狱变	东京トワイライトバスターズ 禁断の生贽帝都地狱变	Starfish	AVG	6090日元
21日	强袭魔女2 治愈·治疗·变得软绵绵	ストライクウィッチーズ2 いやす・なおす・ぷにぷにする	角川书店	AVG	6090日元
28日	俊男×英语 恋上英国	ハンサム×ENGLISH イギリスに恋して	Intelligent Design	ETC	5040日元
28日	天空机器人 从此向CODA	Solatorobo それからCODAへ	NBGI	RPG	5040日元
28日	扎克与恩普拉 幻之游园地	ザックとオンブラ まぼろしの游园地	Konami	AVG	4980日元
28日	狗猫动物医院	わんニャンどうぶつ病院	Columbia Music Entertainment	SLG	5040日元
28日	黄金太阳 黑暗黎明	黄金の太阳 漆黒なる夜明け	Nintendo	RPG	售价未定
2010年11月					
3日	光辉历史	ラジアントヒストリア	Atlus	RPG	6279日元
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty：Black Ops	Activision	FPS	29.99美元
11日	尖帽子与魔法店	とんがりボウシと魔法のお店	Konami	ETC	售价未定
18日	维新之岚 疾风龙马传	维新の岚 疾风龙马传	Koei	SLG	售价未定
25日	超级机器人大战L	スーパーロボット大战L	NBGI	S·RPG	5800日元
25日	历史大战夺天下 天下第一大混战	历史大战ゲッテンカ 天下一バトルロイヤル	SEGA	ACT	5040日元
2010年12月					
2日	SD高达三国志 战场勇士 真三璃纱大战	SDガンダム三国志 Brave Battle Warriors 真三璃纱大战	NBGI	ACT	5040日元
9日	二之国 漆黑的魔导士	二ノ国 漆黑の魔导士	Level-5	RPG	6800日元
9日	爆丸DS 核心守卫者	爆丸バトルブローラーズDS ディフェンダー オブ ザ コア	SEGA	TABA	5040日元
2010年秋					
未定	超毅力小学生 蹦比太（暂名）	ド根性小学生ボン・ビー太（暂名）	NBGI	ACT	售价未定
2010年冬					
未定	光明传奇	シャイニング・レジェンド	Blue Side	A·RPG	售价未定
未定	再来！史迪奇！DS 节奏涂鸦大作战	もっと！スティッチ！DS リズムでラクガキ大作战	Disney	ACT	5040日元
未定	索尼克 色彩	ソニック カラーズ	SEGA	ACT	售价未定
未定	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	MUG	售价未定
发售日未定					
未定	幻想生活	ファンタジーライフ	Level-5	RPG	售价未定
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	超级大战争DS2（暂名）	ファミコンウォーズ DS2（暂名）	Nintendo	S·RPG	售价未定



口袋妖怪 黑·白



9.18 ■Nintendo■RPG■4800日元



伊宿大陆的口袋冒险即将启程，新增加了100多种全新的口袋妖怪，并相应增加了新技能、新特性，游戏的系统也大幅革新，四季分明的大陆、神奇的梦中世界探寻、去其他玩家的游戏中协助冒险、和电脑网络联动的PGL，以及新颖的口袋妖怪音乐剧场……一切新要素，都将在9月中旬揭晓！



黑豹 如龙新章



9.22 ■SEGA■A·AVG■6279日元



在家用机上成名的黑帮游戏系列首次登陆掌机，这款《如龙》新作虽然仍把背景设定在神室町，但主人公却是个并不隶属于黑帮的不良少年。以“热血”和“战斗”为主题，主人公要连续参加地下斗技场残酷的无限制格斗大会，练习各种战斗流派击倒对手。游戏的迷你游戏和支线任务众多，又将是一款杀时间的大作。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年9月					
16日	诡计×逻辑 第二季	TRICK×LOGIC シーズン2	SCEJ	AVG	2980日元
16日	蓝色玫瑰 妖精和青瞳战士们	BLUE ROSES～妖精と青い瞳の战士たち～	日本一Software	RPG	6090日元
22日	赛马大亨7 2010	ウイニングポスト7 2010	Koei Tecmo Games	SLG	5040日元
22日	黑豹 如龙新章	クロヒョウ　龙が如く新章	SEGA	A·AVG	6279日元
22日	无头骑士异闻录 三足鼎立	デュラララ！！3way standoff	Ascii	AVG	6090日元
22日	真·恋姬梦想 少女缭乱☆三国志演义 吴篇	真·恋姬梦想 ～乙女缭乱☆三国志演义～ 吴编	Yeti	AVG	6825日元
30日	轻音少女 放学后的演奏会	けいおん！ 放课后ライブ！！	SEGA	MUG	6090日元
30日	龙珠组队战 对决	ドラゴンボール タッグ バーサス	NBGI	ACT	5229日元
30日	英雄传说 零之轨迹	英雄传说 零の轨迹	Falcom	RPG	6090日元
30日	人鱼绝恋	L@ve once	Maid meets Cat	AVG	6279日元
30日	疯狂美式橄榄球11	MADDEN NFL 11	EA Sports	SPG	5040日元
30日	祝福的钟声 携带版	祝福のカンパネラ Portable	角川书店	AVG	6090日元
2010年10月					
7日	剑、魔法与学园物3	剑と魔法と学园モノ。3	Acquire	RPG	5229日元
7日	加奈 妹妹	加奈 いもうと	Cyber Front	AVG	5040日元
14日	NBA 2K11	NBA 2K11	Take-Two	SPG	5040日元
14日	核石之王	LORD of ARCANA	Square Enix	ACT	5980日元
14日	秋之回忆6 新篇章	メモリーズオフ6 Next Relation	5pb.	AVG	5040日元
21日	金属战斗陀螺 钢铁战魂 携带版 超绝转生！火神荷鲁斯	メタルファイト ベイブレード ポータブル 超绝转生！バルカンホルセウス	Takara Tomy	ACT	5775日元
28日	噬神者 爆裂	GOD EATER BURST	NBGI	ACT	5229日元
28日	杀戮之心 EXA	ガルネージハート エクサ	Artdink	SLG	5880日元
28日	娇蛮之吻 2学期 携带版	つよきす 2学期 Portable	Netrevo	AVG	6090日元
28日	幸运星 陵樱学园樱藤祭 携带版	らき☆すた 陵樱学园 樱藤祭 Portable	角川书店	AVG	6090日元
28日	梦幻俱乐部 携带版	ドリームクラブ・ポータブル	D3 Publisher	SLG	5040日元
28日	灵武战记 携带版	ファントム・ブレイブ PORTABLE	日本一Software	S·RPG	5040日元
28日	乃木坂春香的秘密 同人志开始了	乃木坂春香の秘密 同人志はじめました	Ascii Media Works	AVG	5040日元
28日	初音岛1&2 携带强化版	D.C.I&II P.S.P. ダ・カーポ I&II プラスシチュエーションポータブル	角川书店	AVG	8190日元
28日	真·恋姬梦想 少女缭乱☆三国志演义 魏篇	真·恋姬梦想 ～乙女缭乱☆三国志演义～ 魏编	Yeti	AVG	6825日元
28日	战极姬2岚 乱世百花	战极姬2岚 百华、战乱辰风の如く	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
2010年11月					
2日	战神 斯巴达幽灵	God of War：Ghost of Sparta	SCEA	ACT	39.99美元
4日	勇者30 2nd	勇者30 2nd	MMV	RPG	4980日元
11日	皇家骑士团 命运之轮	タクティクスオウガ 运命の轮	Square Enix	S·RPG	5980日元
11日	恋爱番长 人生苦短、恋爱吧少女！爱即力量	恋爱番长 命短し、恋せよ乙女！Love is Power	Idea Factory	AVG	6090日元
18日	半罪少女	クリミナルガールズ	日本一Software	RPG	6090日元
25日	口若悬河 希望学园与绝望高中生	ダンガンロンパ 希望の学园と绝望の高校生	Spike	AVG	5229日元
25日	真·恋姬梦想 少女缭乱☆三国志演义 蜀篇	真·恋姬梦想 ～乙女缭乱☆三国志演义～ 蜀编	Yeti	AVG	6825日元
2010年12月					
1日	怪物猎人 携带版 3rd	モンスターハンターポータブル 3rd	Capcom	ACT	5800日元
16日	光明之心	シャイニング・ハーツ	SEGA	RPG	6279日元
2010年冬					
未定	寄生前夜 第三个生日	The 3rd Birthday	Square Enix	A·RPG	售价未定
发售日未定					
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	售价未定
未定	啪嗒嘭3（暂名）	パタポン3（暂名）	SCEJ	MUG	售价未定
未定	最终幻想 Agito XIII	ファイナルファンタジー アギト XIII	Square Enix	RPG	售价未定



DVD光盘内容导视

游戏展望台

10款热门新作最新官方影像





- ◆超级机器人大战L
- ◆光辉历史
- ◆爆丸DS 核心守卫者
- ◆不可思议的迷宫 风来之西林5 幸运之塔与命运骰子
- ◆黄金太阳 黑暗黎明
- ◆蜘蛛侠 破碎次元
- ◆超级涂鸦
- ◆小鱼弗雷迪 海底下的ABC
- ◆世界传说 光明神话3
- ◆勇者30 2nd

新作特搜队

最新发售游戏影像直击





- ◆疯狂农场 动物国度
- ◆BLEACH 灵魂升温7
- ◆地狱犬计划
- ◆怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村
- ◆皇牌空战X2 联合突击

随盘附送

实用资源倾情附送

3款PSP ISO

皇牌空战X2 联合突击
怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村
BLEACH 灵魂升温7

3款NDS ROM

巫术 忘却的遗产
俄罗斯方块聚会（汉化版）
幽灵诡计（汉化版）

全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《噬神者》OST等着你。

iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

◆史诗城堡（《利剑计划》试玩版） ◆蜘蛛侠 全面混乱 ◆淘宝

口袋特企

《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》
——“如果我是主人公”实况解说系列 Part1

喧闹游园

FC魂斗罗高速自虐影像

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《皇牌空战X2 联合突击》的演示影像中，最后展示的我方机体是什么颜色？

A：红色　　B：银色　　C：黑色



PEGA 双核动力站 3名





爱图e族

VOL.20

全彩64页+DVD—ROM

按照过往的惯例，COMIKET结束后《爱图e族》必做专题的习惯，在本辑中也将会为大家带来众多C78的精美同人志彩本，保证让大家看到爽。漫人馆会为读者们献上冈崎武士、松原秀典、副岛成记、咎井纯等多位大师级画师的介绍及众多美图，杂烩街带来的是资料性详实丰富的《魔法事典》，让我们一边欣赏萌萌的美少女，一边增长关于魔法方面的趣闻知识吧！

9月中旬 全国上市

怪物猎人3 官方小说

192页64开

《闪光的猎人2》＋精选音乐CD

回到冬多尔玛两年后的某日，之前曾在罗克拉克一起执行过狩猎任务的托尔谢突然出现在莱嘉和凯莱斯的面前。由于偶然得知了在弗拉西亚山脉发生的异变，三人决定前往当地的波凯村一探究竟。对于在这个小村落中所受到的欢迎，莱嘉觉得受宠若惊且干劲十足，不过凯莱斯却对弥漫在村子里的某种紧张感有种似曾相识的感觉。三人在与一名有勇无谋的少女以及一位神秘的猎人相遇之后，更是要以此前从未想像过的怪物——轰龙作为自己的对手！

超高人气游戏《怪物猎人3》官方小说《闪光的猎人》第二卷震撼上市，三位新手已经成长为值得信赖的成熟猎人，他们在这次的冒险中又会有什么样的遭遇呢？



9月20日 全国上市

光环 进化

光环系列官方小说

《光环 进化》为“《光环》系列”小说第七部，由多位欧美知名科幻小说创作者所创作的中短篇小说组成，其中包括埃里克・尼伦德、凯伦・查维斯和托拜厄斯・S・巴克威尔，以及弗兰克・欧・康纳与凯文・格雷斯在内的光环系列剧情构造者，因此本书最大程度地还原了《光环》深邃的世界观。作为一部中短篇合集，《光环 进化》从多方面为玩家和光环系列的剧情爱好者揭示了极具深度的世界观和剧情走向，而且几乎囊括了所有层次和所有方面的剧情主题，从而最大程度上满足读者与玩家的需要和求知欲。





9月19日 全国上市

ISBN 978-7-89476-472-0



ISBN 978-7-89476-472-0

掌机王SP电光盘定价：9.8元 （1DVD+1手册）